U ovom broju poklanjamo vam kompjuterski sto

THe GaMe®

Mart 1999, Broj 7, Godina 1. Cena 30 dinara

Samo za strpljive

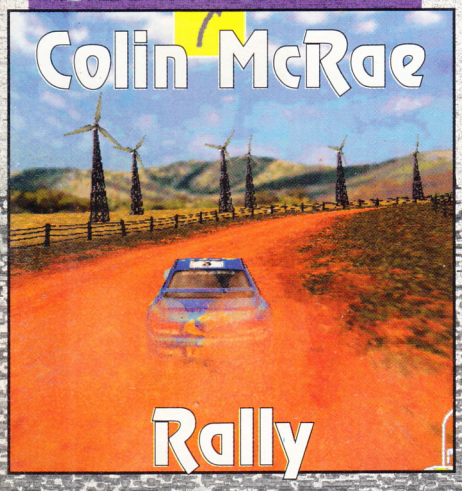
Alpha Centauri

Samo kod nas:

Syphon Filter

PlayStation

Igrali smo za vas:



DethKarz ◆ Speed Busters ◆ Falcon 4.0 ◆ Rage of Mages ◆ Ruthless.com ◆ Sim City 3000 ◆ Sonic R ◆ Thunder Brigade ◆ Top Gun Hornet's Nest ◆ Rocky Mountain Trophy Hunter ◆ Snow Wave Avalanche ◆ SnowMobile Racing ◆ Michal Owen's World League Soccer '99 ◆ WCW Nitro ◆ Rainbow Six: Eagle's Nest ◆ Thunder brigade ◆ ProPilot ◆ Quest For Glory V ◆ SpeedBusters ◆ Civilization2 ◆ Syphon Filter ◆ Tiger Woods 99 ◆ DevilDice ◆ Premier Manager 99 ◆ Uprising X

*
*OPUSTITE SE I UŽIVAJTE

Uvodnik

Evo mart je pred nama, novi broj Gamer-a je pred vama, a samim tim i novi uvodnik koji trenutno čitate. Ako ste mislili da će u ovom broju biti nekih novosti i novih rubrika, bili ste u pravu.

Novoosnovana rubrika nosi simpatičan naziv Bljak - Kutak, a tu će se od sada u svakom sledećem broju nalaziti igra koja nas je oduševila svojim nekvalitetima. Takođe, ubacili smo i novu rubriku za Sony PlayStation: FlashLight u kojoj će ukratko biti opisane igre koje su stigle u toku meseca za Sony PlayStation. Drago nam je da nam i dalje pišete, a već smo i primetili neke stalne poklonike koji pišu za svaki broj, te ih ovom prilikom pozdravljamo, ali i sve ostale sa nadom da će broj pisama sa željama, predlozima, kritikama, i pitanjima pristizati u tolikom broju da će Male Tajne morati da se šire sve više i više. Trudite se da ih šaljete što ranije, kako bi stigla na vreme da konkurišu za nagradnu igru. Dobili smo i izvesne predloge za postere, pozitivne i negativne kritike, komentare, a sve nam to govori da put koji prelazimo iz broja u broj nije uzaludan.

U ovom broju, kao glavnu nagradu dajemo kompjuterski sto u saradnji sa Vea- Compom. Nadamo se da je to dobra ideja, jer predstavlja interesantnu promenu posle Voodoo-a.

Igra meseca
Recoil

Sardžaj:

3. Uvodnik
4. Nagradna igra
5. Top lista
6-7. Alpha Centauri
8-11. Na zapadu nešto novo
12. Rocky MoutainTrophy Hunter
13. Top Gun: Hornet's Nest
14. Rainbow Six: Eagle's Nest
15. Snow Mobile Racing
16.-17. DethKarz
18.-19. Thunder brigade
20. ProPilot
21. Bljak kutak: Routhless.com
22.-23. Colin McRae Rally
24. Quest For Glory V
26.-27. Michael Owens WLS
28. SonicR
29.-31. Baldur's Gate
32.-33. Falcon 4.0
34.-35. Poster - Lands of Lore
36. WCF Nitro
38.-39. Igra meseca: Recoil
40. Rage of Mages
42.-43. SimCity3000
44. Snow Wave Avalanche
46.-47. SpeedBusters

Sony Playstation:
48.-49. Civilization2
50.-51. Syphon Filter
52. Tiger Woods 99
53. DevilDice
56.-57. Premier Manager 99
58.-59. FlasLight
60. Uprising X
61. Bolje sprečiti, nego lečiti
62. VooDoo III
64. Yamaha WaveForce 192 XG
64. Audio Excel AV510
66. Male tajne

Redakcija

Urednici:
Željko Đurić
Vladimir Dimitrijević
Vitomir Savić

Saradnici:
Saša Pantelić
Dušan Zlatković
Nikola Dmitrović
Ognjen Popović
Nebojša Andrić
Zoran Škobić
GiM Spring

Marketing:
Danijela Samohod
Telefon:
011/176-42-53

Štamparija:
Reprograf

Tehnički urednik:
Ratko Petrić

Prelom:
Gamer

Telefoni redakcije:
011/4889-005
063/245-549,
063/271-061

e-mail:
gamer@gamer.co.yu

WWW:
www.Gamer.co.yu

Adresa:
The Gamer
Ustanička 120/11
11000 Beograd

Index oglašivača:

Korice:
67. Art Kanal: Outer Space
68. 3S

14. Maverick
25. MB Soft
37. Igraonica
41. Extreme Plato
45. Exxtreme 3D
49. Lanset
51. Radio 021
51. TDI Radio
54. Spring
61. VEA Comp
63. List Computers
65. Optimus
66. *PreCiz*

I dalje smo na WWW.GaMer.co.yu

☺ varanja,
☺ rešenja,
☺ patch- evi
☺ i još ponešto...

<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT
LANGUAGE='JavaScript'>
<!--
now = new Date();
my_random = now.getTime();
function print_gamesites()

posetite nas...

Nagradna anketa časopisa The GaMe®

Ime i prezime:

_____

_____

Adresa:

_____

_____

Za Sony PlayStation nagradu

DA NE

Glasam za sledećih pet igara za PC i PlayStation Top Listu

1. PC: _____
1. PS: _____
2. PC: _____
2. PS: _____
3. PC: _____
3. PS: _____
4. PC: _____
4. PS: _____
5. PC: _____
5. PS: _____

Nagradno pitanje:
Ko je izdao igru meseca u prethodnom (6.) broju?

_____

Najlepši oglas u ovom broju je oglas:

_____

Propozicije:

1. Čitko popuniti anketu (u obzir će dolaziti samo ankete isečene iz ovog časopisa, tj. ne šaljite fotokopije ili nešto slično)
2. Obavezno odgovoriti na nagradno pitanje!
3. U obzir dolaze samo kuponi koji dođu u redakciju do 25.3.1999.
4. Kupon poslati na adresu: The Gamer, Ustanička 120/11, 11000 Beograd
5. Ako je nešto nejasno pogledati prve četiri tačke.

1. Kompjuterski sto

od VeA Comp-a, 011/186-355

2.1. 5 CD-ova
2.2. 3 CD-a
2.3. 2 CD-a
2.4. 1 CD
011/648-813

3S comp

3. Miš
011/404-543
OPTIMUS

4. 5 CD-ova
011/695-993
MB Soft

5. 5 CD-ova
011/422-545
PreCiz

6. 2 CD-a
011/354-9450
LanSet CD MUSIC PC

7. 2 CD-a
063/25-40-25
SUPERSHOP

Nagrade za Sony PlayStation:

1.

DualShock Joystick

2.

Memorijska kartica

3. Snimanje 2 CD-a po izboru
011/311-5342,
064/11-011-48

SPRING

Rezultati nagradne ankete za 6. broja

1. NAGRADA:
VOODOO 1 OD GAMER-A
Igor Jović, Beograd

2. NAGRADA:
5 CD-OVA OD 3S-A
Mate Egri, Kula

3. NAGRADA:
5 CD-OVA OD PRECIZ-A
Aleksandar Nikolić, Beograd

4. NAGRADA:
5 CD-OVA OD BEE SOFT-A
Šegrt Vladimir, Beograd

5. NAGRADA:
5 CD-OVA OD SUPERMARIA
Ivan Jeremić, N.Beograd

6.1. NAGRADA:
2 CD-A OD SPIN-A
Vladimir Klarić, Novi Sad

6.1. NAGRADA:
2 CD-A OD SPIN-A
Nenad Živković, Surčin

7. NAGRADA:
1 CD OD SPIN-A
Ivan Dejanović, Beograd

8.1. NAGRADA:
2 CD-A OD SUPERSHOP-A
Aleksandar Petrov, Zemun

8.2. NAGRADA:
2 CD-A OD SUPERSHOP-A
Aleksandar Stanisavljević, Pančevo

9. NAGRADA:
3 CD-A OD VOODOO-A
Petrović Goran, Sremčica

10. NAGRADA:
3 CD-A OD CD CENTRA DUŠAN
Jelena Antić, Beograd

11. NAGRADA:
2 CD-A OD LANSET-A
Miloš Bukvić, N. Beograd

12. NAGRADA:
2 CD-A OD PLEXTOR-A
Andrija Oros, Kula

13. NAGRADA:
2 CD-A OD JANSOFT-A
Aleksandar Petrović, Beograd

SONY PLAYSTATION:

1. NAGRADA:
DUALSHOCK JOYSTICK OD SPRING-A
Noemi Nađ, Subotica

2. NAGRADA:
MEMORIJSKA KARTICA OD SPRING-A
Miroslav Đorđević, Beograd

3. NAGRADA: 2 CD-A OD SPRING-A
Antončić Zoran, Zemun

Prva tri broja još uvek možete naručiti kod nas.
Informacije na telefon:

011/4889-005

Bilo koja dva od prva tri broja:
35 dinara
Sva tri prva broja:
50 dinara

Na samom vrhu top liste za PC je i dalje usamljeno Sierrino remek delo Half Life. Na drugom mestu se održala Fifa, dok je veliki skok zabeležio (opet Sierra) Caesar 3. Slede najbolja simulacija vožje Need for Speed 3, StarCraft (pobrao je dosta glasova u ovom broju), Grim Fandango i Quake 2... U suštini nije bilo većih iznenađenja, a mi očekujemo da nas prosto zatrpate pismima za sledeći broj kako bi stanje na top listi bilo još neizvesnije. Za Playstation smo u ovom broju dobili vidno veći broj pisama i glasova, što se i vidi u listi za Playstation, u kojoj je stanje ostalo približno isto.

TOP LISTA IGARA ZA PC:

HALFLIFE: 134

FIFA99:	92
CAESAR 3:	66
NFS3:	64
STARCRAFT:	47

GRIM FANDANGO:	46
QUAKE 2:	36
TOMR RAIDER 3:	31
AGE OF EMPIRES:	30
NBA 99:	28
SETTLERS3:	25
FALLOUT2:	24
BLOOD 2:	24

RAINBOW SIX:	23
MYTH 2:	22
GANGSTERS:	21
HERETIC 2:	20
DELTA FORCE:	19
HEART OF DARKNESS:	16
CARMAGEDDON 2:	14

TOP LISTA IGARA ZA PLAYSTATION

TOMB RAIDER3: 112

FIFA 99:	104
NEED FOR SPEED 3:	69
NBA LIVE 99:	52

METAL GEAR SOLID :	32
MORTAL KOMBAT 4 :	30

XENOGEARS:	22
HEART OF DARKNESS:	20

RESIDENT EVIL 2:	20
CRASH BANDICOOT 3:	18
COOL BOARDERS 3:	17

ABES EXODDUS:	11
FINAL FANTASY VII:	9

Pretplata na časopis

iznosi:
za 6 meseci 150 Din
za 12 meseci 300 Din

Uplatiti željeni iznos na žiro račun br. 40812-685-7-446456
Poslati na adresu Gamer-a original uplatnice i svakog meseca stizaće vam, na naznačenu adresu na uplatnici, novi broj časopisa THe GaMer

Sid Meier's Alpha Centauri

Napokon. Šta drugo reći. Dugo očekivani nastavak Civilizationa se napokon pojavio. Pošto nam je jedno vreme delovalo da SVI imaju pravo na pravljenje nastavka samo smo čekali da vidimo ko će prvi izaći na tržište. I pored raznih najava velikih kompanija (prvenstveno Microprose-a) kajmak će najverovatnije pokupiti niko drugi do originalni tvorac Civilization serijala Sid Meier.

Alpha Centauri, delo mlade software-ske kuće Firaxis Games (sastavljena od ljudi koji su zajednički radili na Civilization-u i Colonization-u sa Sid Meier-om na čelu) prvi se pojavio i sa pravom može pretendovati na mesto zvaničnog nastavka. Jedinstveni osećaj igranja Civilization-a je u potpunosti prenesen.

Prilikom prvog pogleda na igru doživeli smo ne mali šok (i tražili reči BETA VERSION). Zašto? Krajnje neuobičajen način izrade ove igre (toliko nenalik na one na koje smo navikli) a i poneka napomena u readme.txt-u o instalaciji i animacijama ostavila nas je zbunjenim. Instalacija, animacije, CD zaštite i istaliranje DirectX-a (kao i njegova neophodnost) NE POSTOJE!! Da li je ovaj nedostatak šminke uzrokovan rokovima za objavljivanje ili čistim piratovanjem ne znamo, ali smo bili presrećni da vidimo jednu ovako pristojno napisanu igru. Programerski deo je fenomenalno odrađen, sa optimizacijama na svakom mogućem mestu (govor u igri je u MP3 formatu - napokon se i toga neko dosetio, sličice za enciklopediju su minijaturne, ali funkcionalne i sa lažnim interlaceom).

Igra započinje direktnim nastavljanjem na priču iz Civilization-a II u trenutku sletanja vašeg svemirskog broda na Alpha Centauri. Istraživanje mape i tehnologija, kao i građenje nećemo opisivati, već ćemo samo istaći razlike i poboljšanja.

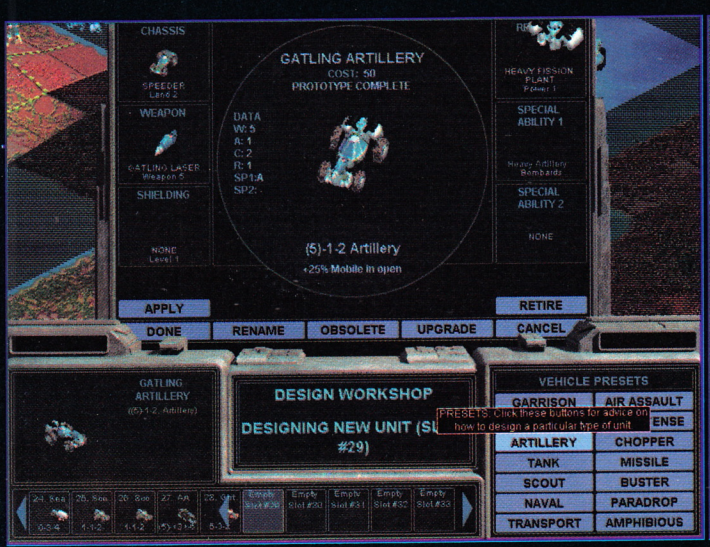
Sprajtovi su krupniji nego u Civilization-u 2, sa par animacija za okretanje i slično. Veći deo ekrana zauzima panel sa podacima, koji je prevelik za ono malo neophodnih informacija koje prikazuje. Teren više nije u potpunosti ravan, tako da mali brežuljci razbijaju monotoniju.

Prilikom startovanja igre moći ćete i da izaberete vrstu vaše frakcije (svaka ima specifične prednosti i mane) - tipa ekolozi, naučnici, spartanci... Razgovori prilikom pregovaranja su nešto zanimljiviji i uverljiviji, i sa par novih opcija. Oblici vladavine ovog puta nemaju ogroman tekst o demokratiji, već brojčane vrednosti koje će vam nešto značiti.

Izuzev političkog uređenja, sada se može podešavati i vrsta ekonomije, vrsta socijalnog vrednovanja i korišćenje nekih od futurističkih društvenih uređenja (svaki sa svojim plusevima i minusima).

Teritorija koja je pod vašom kontrolom sada je oivičena granicom u boji vaše frakcije, i na svaki upad u vašu teritoriju možete se sa pravom žaliti. (protivniku preostaje objava rata ili povlačenje) Ako nekome osvojite grad, oni će ga u pregovorima tražiti nazad.

U zavisnosti od tehnoloških dostinuća jednice je sada moguće dizajnirati po sopstvenim specifikacijama -Pešadija sa Gauss topovima, Plasma oklopima i Fuzionim reaktorom. Prilikom otkrivanja novih tehnologija igra će vam sama predložiti moguće vojne primene, ali neće koristit jedan od aduta prilikom dizajniranja trupa - specijalne osobine. Svaka vrsta jedinica može imati do dve specijalne osovine (sa raznim bonusima za borbu ili istraživanje). Ova novotarija ima i svoje mane - posle stotinak poteza imaćete OGROMNU količinu raspoloživih jednica za proizvodnju, ali u prototip fazi (što



znači da morate da proizvedete bar jedan primerak da bi ste postojeće jedinice mogli da podignete na taj nivo). Automatsko brisanje zastarelih dizajnova je opcija koja može pomoći.

Domoroci Alpha Centauri-ja (Mind Worms-ovi, Isle of the Deep i sl.) su neprijateljski nastrojeni i lepo zamenjuju varvare. Frakcija ekologa ih može i zarobljavati i koristiti (kasnije i proizvoditi).

Većinu jedinica sada je moguće automatizovati za jednostavnije zadatke (tipa istraživanja nepoznatih delova mape i sl.).

Istraživanje je podeljeno na vrste primene (industrija, politika, ekologija...) i deluje nezanimljivije nego ranije (praktična primena nije uvek očigledna, a do potrebnih podataka o korisnosti neke tehnologije dolazi se najefikasnije kroz datalink - novija verzija Civilopedije).

Pošto su jedinice nešto apstraktnije nego u prethodnim delovima, shift+desno dugme miša pokazaće vam njihove osobine.

Iskustvom (borbom) jedinicama će se ne samo povećavati osobine, već i menjati ime (za svaku vrstu jedinica ima gomila različitih naziva). Za zarobljene vanzemaljske jedinice jedan od većih činova je Veliki odrasli plik!

Kako je u prethodnim delovima mrežno igranje bilo jedan od glavnih zahteva, ovde je to u potpunosti podržano. Iako je ovo potezna igra, očigledno nikom nije palo na pamet da bi i više ljudi na jednom računaru moglo da se zabavi.

Alpha Centauri ima sve što je potrebno za uspeh, ali ipak će mi nedostajati satisfakcija napada tenkovima na strelce.

IgroMe®

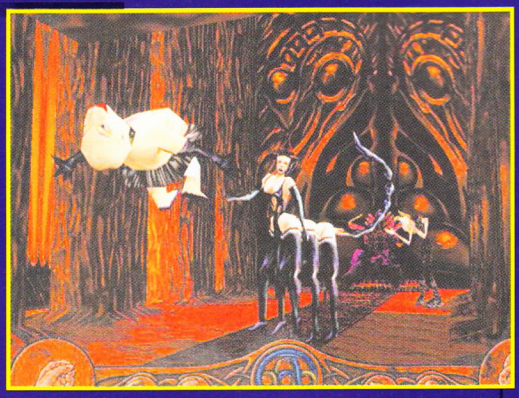
Grafika	4
Muzika	1
Atmosfera	4
Igrivost	4

Strategija

\+ Nostalgija...

\- koja polako prolazi...

The Real Neverending Story



Nemačka software-ska kompanija sa čudnim nazivom Diskretna Čudovišta (Discreet Monsters) najavljuje kompjutersku igru sa tematikom knjige (i još poznatijeg filma) Neverending story. Ovo ostvarenje je koncipirano kao avantura sa jakom pričom i velikom slobodom kretanja. Igra će imati definitivan početak i kraj (uprkos naslovu), ali je igraču omogućeno lutanje i završavanje igre na više različitih načina. Mnogobrojni elementi priče će se menjati po principu slučajnosti, pa će svaka partija biti različita (nalik Diablu). Ubačeno je i par logičkih problema, koji su povezani sa filmom. Igra se odvija na 5 potpuno različitih svetova.

Cilj vašem heroju (Atrejuy) je da spase dečiju princezu i samu Fantasiu od njištavila koje pokušava da ih uništi.

Društveni odnosi su jako bitni za završavanje, kao i prelazak većeg dela igre. Sistem dijaloga sa emocijama će više vrednovati kako nešto kažete nego šta ustvari govorite.

Velike ambicije ove firme vide se po tehnologiji koju su razvili za ovu igru. Njihov Monster Engine (razvijali su ga tri godine) sposoban je da u realnom vremenu renderuje objekte. Naziv prva autentična real-time 3D avantura je već u upotrebi. Datum izdavanja još nije pomenut.

Close Combat III: The Russian Front

Microsoft je rešio da posle Age of Empire izda još jednu real-time strategiju. I ovoga puta tematika je istorijska (drugi svetski rat). Sam period odigravanja kampanje (četiri godine) je ogroman i sve komplikacije koje iz toga proizilaze čine ovu igru komplikovanijom i izazovnijom od konkurencije. Za početak moraćete da se koncentrišete na opšti tok rata, a ne na pojedinačne bitke (gde neke sigurno gubite). Raspoređivanje veterana i neiskusnih trupa je od najvećeg značaja. Poboljšanje jedinica (novijim oružjem) u stilu Panzer General serijala je takođe podržano.

Igra koristi računanje komandnih poena (u zavisnosti od uspeha) sa kojima možete kupovati jedinice i lagano napredovati u hijerarhiji (i skloniti se sa prvih linija fronta).

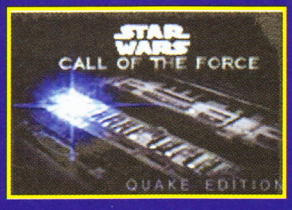
Minimalna rezolucija je 800x600, a grafički detalji idu tako daleko da od vremenskih uslova zavisi izgled uniformi vaših trupa.

Igra koristi semplove na ruskom, nemačkom i engleskom, 300 različitih jedinica, 100 vrsta oružja i 60 vrsta vojnika. Od vozila tu je oko 80 jedininca. Multiplayer opcije za internet i Lan su podržane.

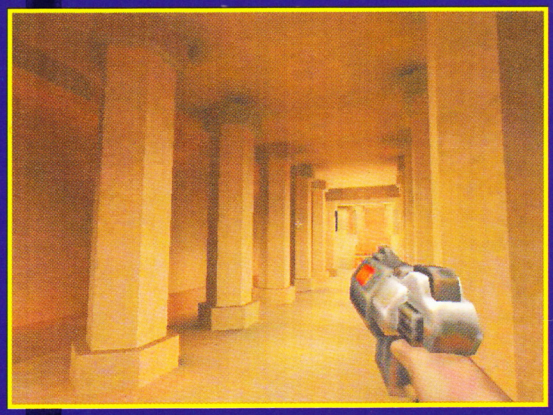
Sagledavajući poboljšanja u odnosu na dosadašnji close combat serijal (koji se smatra gotovo obaveznim podoficirskim štivom) ova beta verzija obećava dosta zabave.

Star Wars: Call of the Force

Ova totalna konverzija Quake-a 2 započela je kao relativno neambiciozan projekat, ali je postao znatno ozbiljniji objavljivanjem Jedi Knight-a od strane Lucas Arts-a. Quake 2 engine (koji koristi Star Wars TC team) znatno je napredniji od Jedi-jevog, pa je to bio razlog da se ovaj proizvod ispolira do maksimuma i prevaziđe konkurencija. Star Wars tematika je u potpunosti iskorišćena i poštovana. To znači da se radnja odvija na planetama korišćenim u filmovima, i da ne skreće mnogo u fantaziju kao u Jedi Knight serijalu.



Priča započinje nekih 18 godina pre početka trilogije - za vreme Ratova Klonova. Imperator Palpantine u strahu za svoju vlast započinje lov na Jedaj vitezove. U igri vodite sina generala Imperije kome istražitelj dolazi u posetu. Plašeći se za sigurnost sina (koji je potencijalan Jedaj) general ubija istražitelja a zatim sinu briše memoriju i šalje ga u centar za obučavanje(filmski, nema šta).



Uverljiva priča i nelinearnost radnje (možete birati gde želite da putujete po galaksiji) osigurava ovu konverziju od upoređivanja sa većinom. Prema najavama ova konverzija će biti besplatna i moći će da se preuzme sa interneta.

Gran Turismo 2

Evo nečega što će obradovati ljubitelje vožnji - polako se sprema nastavak fenomenalne čuvene igre - GRAN TURISMO 2!!! Samo za vas smo nabavili neke isečke iz igre, kao i neke nove informacije. Gran Turismo 2 radi kuća Polyphony Digital, ista kuća koja je radila i prvi deo. Igrači će sada biti u mogućnosti da biraju više od 400 automobila (u prvom delu ih je bilo samo 100). Takođe novina će biti i to

što će sada biti više američkih i evropskih vozila. Što se tiče staza, i njihov broj će se povećati. U prvom delu je bilo na raspolaganju 11 staza (plus varijacije), dok će ih u Gran Turismu 2 biti 20 plus varijacije. Fenomenalno, zar ne? Sony najavljuje 3D grafiku bez premca, kao i podršku za analogni džojstik.

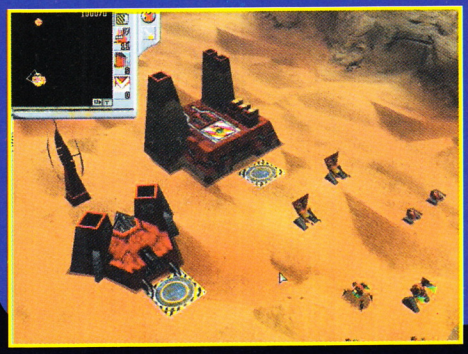
Prvi GT ostaje i dalje veoma popularna igra, i nema sumnje da će i ovaj nastavak biti ogroman hit, posebno ako Sony poboljša igrivost a zadrži stari dobri GT osećaj (što će najverovatnije i uraditi). Ostalo je još samo da vam kažemo - očekujte GRAN TURISMO 2 ovog leta!

Machines

U dalekoj budućnosti (otkrovenje po Acclaim-u) čovekova želja za širenjem i prenaseljenost dovodi do potrebe za kolonizovanjem drugih sistema. Kako letenje brže od svetlosti nije dostupno čoveku on koristi mašine. Posle dugo vremena i mnogo kolonizovanih planeta ljudi na Zemlji zarate i međusobno se istrebe (!). Mašine po starim instrukcijama nastavljaju da kolonizuju i pri tom počinju da ratuju između sebe.

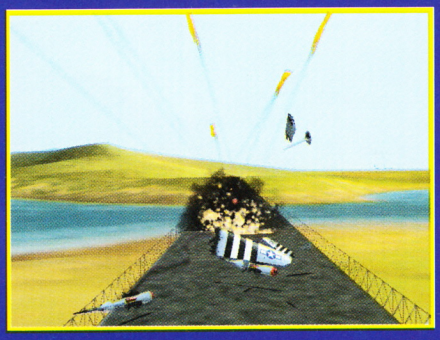
Priča nije jedna od originalnijih, ali bolja nije ni potrebna. Ovaj klon Battlezone-a kao jedine novosti uvodi tajne operacije - sabotaže i sl i istraživanje novih vrsta oružja i jedinica. Strateški elementi terena su malčice bitniji nego u drugim real-time strategijama. Mogućnosti upravljanja pojedinačnim jedinicama se podrazumevaju.

Glavni adut ove strategije je vizuelna atraktivnost, koja će naravno postojati samo na 3D kartama. Sve novije 3D karte su podržane mada odgovorni priznaju da još ima bagova sa voodoo2 i voodoo rush kartama.



Postoji mogućnost igranja preko mreže.

Fighter Squadron: Screamin Demons Over Europe



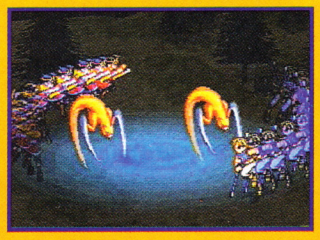
Prošla godina definitivno je bila pravo vreme za izbacivanje borbenog simulatora letenja na tržište. European Air War i Microsofts Combat Flight Simulator već su pokupili simpatije publike, dok je Screamin Demons još uvek bio u fazi razvoja. Opšti zaključak je da ova igra mora imati objedinjene osobine dve gore-navedene igre da bi se uopšte probila. Na sreću Activision-a ova igra ima sve to, plus još ponešto. Odlično dozirana akcija sa tvrdokornim realizmom i odličnom grafikom.

Zahvaljujući dobrom programiranju i jeftinim 3D kartama ova igra će i na slabijim 3D akceleratorima moći glatko da se igra u rezoluciji 1024x768.

Najveća mana ove igre je što nema dinamičnu kampanju - u stvari nema nikakvu kampanju. Podeljena je na 30 predefinisanih misija i to je to. Dodatni diskovi će verovatno uslediti, a za to vreme možete modelirati mape i avione iz OpenPlane-a - dodatka za editovanje.

Suidoken 2

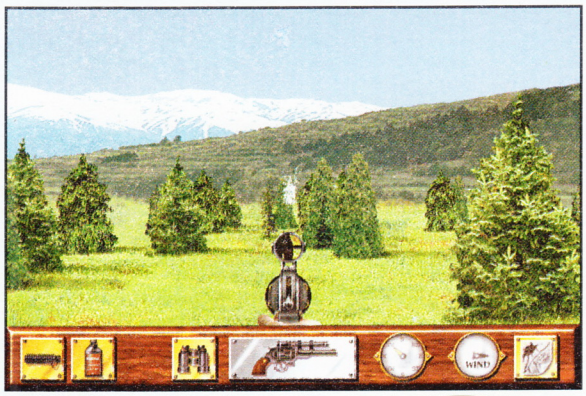
Radnja se odvija nekoliko godina posle revolucije iz prethodnog dela, u vreme kada zlo carstvo još jednom teroriše nevine, pali im sela i uništava mlade živote. Polako dolazi do sve većeg i većeg krvoprolića kako bi se zadovoljio zli general carstva Luka Bride. Ti upravljaš glavnim likom, mladim idealističkim imperijalističkim revolucionarom, koji mora da ispravi sve nepravde carstva uz pomoć drevne magije i da pobedi veliko zlo koje manipuliše carstvom. Onima koji su igrali prvi deo ovo zvuči poznato. Suidoken 2 je pravi nastavak - znači nema drastičnih promena ni u pogledu priče, ni u pogledu načina igranja. Grafika je nešto bolja u odnosu na prethodni deo, ali cela igra je uspela da održi svoj fenomenalni duh i igrivost što je za svaku pohvalu. U prodaji se trenutno može naći samo japanska verzija, dok englesku očekujemo u maju 1999. godine.



Final Fantasy VIII

Final Fantasy VIII je slobodno možemo reći osmo čudo RPG sveta. Mnogi ljubitelji ovakvih igara su se raspitivali za ovaj novi nastavak legendarnog Square-ovog RPG, ali proći će još neko vreme dok ne stigne u naše krajeve. Glavni lik je sedamnaestogodišnji Squall Leonhart. Njegovo oružje je GUNBLADE - revolver bez metkova sa oštricom mača. Drugi glavni lik je dvadeset sedmogodišnji mladić Laguna Loire. Loire i Leonhart žive u različitim svetovima, ali u jednom trenutku njihovi svetovi će se ukrstiti. Takođe tu su i Biggs i Wedge iz prethodnog dela. Što se tiče teme, jedan od članova tima, Tetsuva Nomura, dizajner likova, je rekao da je tema FFVIII ljubav. Videćemo. Final Fantasy VIII će izgledati daleko bolje od svog prethodnika, ne samo tehnički već i stilski. Svaki lik je realistično proporcionisan i tokom i van bitke. Cela družina se prikazuje zajedno, na okupu, svuda u svakom trenutku, suprotno od FFVII gde je vođa reprezentovao celu grupu van bitki. Animacije su bolje urađene i prosto su fenomenalne. Izgleda da je Square preradio sve nedostatke FFVII i najzad napravio jedan fenomenalan RPG. Moramo napomenuti da će Final Fantasy VIII biti na četiri diska. Stigla je japanska verzija, ali uskoro očekujemo i englesku varijantu.

Rocky Mountain Trophy Hunter



Sezona lova je otvorena! Ali to nije sezona lova na patke, niti na zečeve, već na malo opasniju i krupniju divljač. Stoga, ako hoćete malo da se ispraznite uz ovu igru, da kao u Quake-u idete i ubijate kao ludi, s tim što su ovde žrtve nedužne životinje, možete odmah da zaboravite na ovaj naslov. Ali, ako ste strpljivi igrač, koji zna da namami, nanjuši, traga i da dugo čeka za plenom, onda je ovo prava stvar za vas.

Minimum:
16 MB RAM
Pentium 166 MHz
SVGA, 4xCD ROM

Trophy Hunter je u stvari nastavak ranije simulacije lova, Deer Hunter-a, i ista programerska ekipa iz Sunstorm Interactive je radila i na ovom ostvarenju. Oni su se potrudili da naprave što realističniji i zabavniji lov, i pored nekih nedostataka, može se reći da su veoma solidno odradili posao.

Na početku vaše lovačke avanture, imate izbor između različitih oružja, kao i pomoćnih predmeta bez kojih bi svaki lovac na terenu izgledao jadno i smešno. Od oružja možete izabrati jedno. Ponuđeni su vam Rifle, Shotgun, Bow, Muzzle Loader, i Revolver. Rifle (lovačka puška, .30-06 kalibar) ima veliki domet, međutim, zbog njene bučnosti morate biti izuzetno precizni. Retko ćete imati priliku za drugi pucanj, jer dok napunite drugi metak, preplašena divljač je već odlepršala. Shotgun (sačmara) vam je svima poznata iz raznih Doom-ačina (ko je rekao Quake?). Šalu na stranu, ovde je u pitanju klasična sačmara, koja može pet puta da ispaljuje pre punjenja, ali ima i nešto manji domet. Za sve koji žele da postanu Robin Hud tu je i strela, koja ima najmanji domet od svih oružja, ali je izuzetno tiha, pa i ako promašite plen vas neće primetiti, i dobijate šansu za popravni pokušaj. Muzzle Loader je eksplozivna puška, ali izuzetno spora zbog dugih punjenja nakon svakog hica. Poslednji je Revolver - Magnum 44 koji ima šest metaka, neprecizan je i ima manji domet. Uzmite njega, krenite u lov na medvede i možete da se oprostite od vaše lovačke karijere. Dakle, revolver, kao i strelu, prvenstveno koristite za lov na lakše divljači, kao npr. losove.

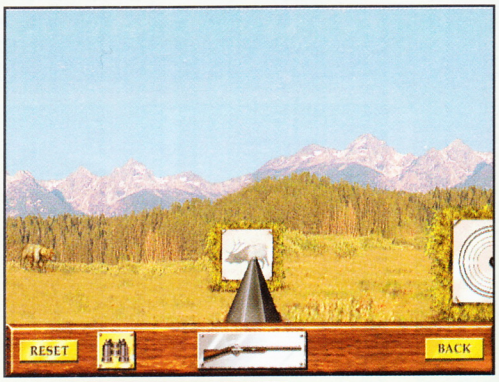
Da ne biste i sami postali lovina osmatrajte teren i pazite na tragove

Predmeti koje dodatno možete poneti su još brojniji. Tu su razni mirisi koje možete da postavljate i privlačite određenu divljač, zatim predmeti koji proizvode zvukove životinja (nemojte ih samo preupotrebljavati, jer će se plen uplašiti), durbin, dvogled, marker za obeležavanje terena gde je uočena žrtva, itd. Možete uzeti četiri predmeta. Ono što vam ja predlažem je da obavezno uzmete durbin, jer ćete tako na mapi lakše uočiti životinje. Dva specijalna predmeta koje možete poneti su zamka za medvede, i objekat koji se postavlja na drvo na kome se možete sakriti i čekati životinje, koje će vas teže uočiti.

Na mapi vi ste obeleženi malim kružićem. Mapa je regija dužine 7 i širine 7 milja, u kojoj preovlađuju planinsko - brdsko, i šumovito - livadski tereni. U donjem levom delu je označena lokacija gde se nalaze trenažne mete, i gde se možete uvežbati pred pravi lov. Klikom miša krećete se po mapi, a kad želite da pobliže pogledate trenutnu lokaciju, pritisnite Go Hunting. Videćete izvanrednu grafiku, ali ako mislite da se i tada možete kretati, varate se. Kada jednom zauzmete lokaciju, možete samo pucati iz tog položaja, i rotirati sliku, mada izraz rotirati nije baš najprikladniji. Dakle, lokacije su u stvari autentične fotografske slike, i možete pomeranjem miša da je pregledate slobodno po horizontali, i malo po vertikali. Time je dobijena lepa vizuelna komponenta, kao i ograničenost kretanja. Svejedno, ovako kakvo je, izvanredno je dobro rešeno, i ubrzo ćete se navići na sistem. Međutim, ono što me je razočaralo, je da je u igri prisutna samo ta mapa, a njeni pejzaži ubrzo dosade. Tako sam se posle par izuzetno zanimljivih sati lepo zabavio, ali je kasnije postalo monotono i poželeo sam neke nove terene, možda i neku novu divljač. Bilo kako bilo, Trophy Hunter ume da pruži lepu lovačku zabavu za jedno prepodne (ili poslepodne), a mi od ovih talentovanih programera očekujemo nove diskove (lov na patke i zečeve?).

Što se tiče muzike, ona ne postoji, ali su zato zvukovi brojni i kvalitetni. Na primer, nalazite se u sred šume, čujete zavijanje vetra, a onda se prolomi i neki jezivi životinjski krik. Zvuci, tj. jauci životinja su autentični, kao i zvuci koji prate upotrebu oružja.

Zaljubljenici u lov su sigurno već otišli po ovaj CD, a vi ostali barem možete malo testirati vaše lovačke veštine uz Trophy Hunter-a. Možda se u vama krije novi Elmer?



IgroMe®

Grafika	3
Muzika	3
Atmosfera	4
Igrivost	4

Simulacija lova

\+ Lagana i zabavna simulacija

\- Samo jedna mapa

TopGun: Hornet's Nest

Top Gun je jedan od onih filmova koji se pamte, barem što se tiče mene lično. Odgledao sam ga mnogo puta (neke od dijaloga i naučio napamet). Zašto sam ga gledao toliko puta? Volim avione i letenje istim na računaru (kad već ne mogu za stvarno), a i sam film ima nešto u sebi što ima retko koji - atmosferu koja vas od početka do kraja drži na mestu.

Kao i prethodnik Fire at Will i Hornets Nest se bazira sledećoj priči: Vi ste pilot lovca, jedan od najboljih sa callsign-om Maverick. Posedujete pomalo nezgodnu narav i tužnu prošlost. Admiral ,vaš pretpostavljeni, je glumac koji se pojavljuje i u filmu TopGun pomalo ćelav James Tolkan. MicroProse se trudio i u ovom delu kao i u prošlom da bude što više detalja koji vezuju ovu igru sa filmom ne bi li ostvarili što veću prodaju, ali koliko je sama igra kvalitetna saznaćete uskoro.

U igri možete da učestvujete u tri kampanje: Sibir, Kolumbija i Irak. Tridesetak misija bi trebalo da vas dovoljno dugo zadrži pred monitorima. Za razliku od filma ovde imate čast da upravljate sa F/A 18. Performanse su unekoliko slabije od najnovijih ruskih aviona protiv kojih se borite ali nemojte da vas to zaplaši. Nećete ih sretati. Od ruske tehnike sretaćete se sa: MiG-29, Su-25, ZSU-23-4 i malkice zastarelim M-60 tenkovima. Sve se odigrava na prostorima koji su bogati malkice jednoličnim teksturama ali to i nije baš bitno osim ako nemate za misiju gađanje ciljeva na zemlji mada i tada ne morate mnogo nisko da letite. Dovoljno je da sačekate da vam cilj dođe u domet naoružanja i da pritisnete pucanje kada vam se na ekranu ispiše prigodna poruka. Osećaj brzine ne postoji čak ni pri uzletanju kada bi najviše trebao da se primeti efekat paljenja afterburner-a. Zvuk motora je jednoličan, a ostali zvučni efekti su siromašni. Zanimljivo je da ako vas pogodi neprijateljska raketa nije obavezno da vam se avion razleti u paramparčad mada bi se tako nešto očekivalo. Igra obiluje efektima koje vaš 3D akcelerator poseduje i sasvim je dovoljan Voodoo da bi sve klizilo.

Minimum: 200 MHz Pentium, 32 Mb RAM, CD-ROM, SVGA

Multiplayer igranje je moguće preko mreže, Interneta ili modema. Poslednja napomena. Ako vam se čini da vam se igra ublokirala prilikom učitavanja misije nemojte resetovati računar: to se samo misija malkice duže učitava (sporije nego sam Windows 98?).

Prosečno ostvarenje na polju laganijih simulacija letenja na borbenim avionima koje mnogo više liči na vojni propagandni materijal nego na simulaciju realnih uslova.

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	3
Atmosfera	3
Igrivost	4

Simulacija letenja

+ Motivi iz poznatog filma

– Akcenat bačen na vizuelni izgled

Tom Clancy's Rainbow Six
Eagle Watch
Mission Pack

Ovaj dodatni disk je u potpunosti ispunio naša očekivanja - pretežak je, ima par novih oružja i ne donosi ništa suštinski novo. Relativno bezbolna instalacija, koja zahteve da imate originalni disk, u sebi sadrži i patch, koji će postojeću verziju podići na 1.04 a novu na 1.05. Iako je u readme.txt-u navedena gomila ispravljenih bagova - neki bitni nedostaci su i dalje tu: detekcija linije vatre je i dalje problematična (ako niste na barem metar od zida pogađaćete njegovu ivicu, a bombe koje se bace NIZ stepenište odskaču unazad!

Ono što je glavna odlika ovog dodatnog diska su lokacije, (ako verujete raklami) verno prenesene iz stvarnog života: Raketni centar u Kazhstanu, Tadž Mahal i dr. Opšte šarenilo ovog diska u mnogome odskače od monotonih enterijera originala.

Neprijatelji su, kao što smo već napomenuli, neverovatno precizni i pogodiće vas (isključivo u glavu) čim im se nađete u vidnom polju. Kada se to poveže sa opštom nepreciznošću vašeg heklera i lošim izračunavanjem pogodaka videćete da ste u nepovoljnom položaju. Iako je ovaj disk predviđen samo za one koji su završili prethodni, samo poneki mazohista će zaista uživati.

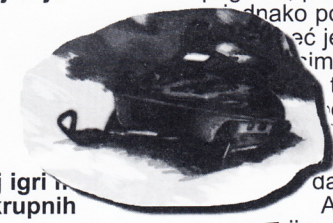
Kao vrhunac zabave, možete probati da igrate multiplayer misije sa uključenim teroristima koji će vam prosečno vreme misije skratiti na nekih petnaestak sekundi. Vreme učitavanja multiplayer misije je barem četvorostruko duže...

I za kraj da napomenemo: svi ovi podaci odnose se na namanji nivo težine (rookie), dok smo na najtežem nivou (probano samo jednom) izgubili 8 (i slovima - osam) ljudi u prve dve sekunde misije.

Puno sreće, trebaće vam.

Snowmobile racing

Bez imalo preterivanja mogu reći da je Snowmobile najbolja simulacija trke motornih sanki koju sam ikada video. Razlog je vrlo jednostavan - to je JEDINA takva simulacija koja mi je dopala šaka. Ako bi je posmatrali sa trkačkog stanovišta, ovoj igri ne bi mogli uputiti više od nekoliko krupnih zamerki.



like izražene jedino u vizuelnom pogledu, pošto se sve sanke podjednako ponašaju (opet MINUS). Već jednom završimo sa ovim moram naglasiti da je trkačka simulacija bez podršku za joystick, a bilo šta drugo sem posle dužeg vremena da vas bole prsti:).

A sada malo o svetlijim stranama igre. Grafika ima podršku za 3D karte, koja iako nije na nivou nekih novijih game engina, nije ni za bacanje, i dosta je simpatična. Led je primera radi, izvrsno urađen, kako po pitanju odsjaja, tako i proklizavanja. Pored staze ima sitnica koje razbijaju monotoniju: patke, los, pecaroš koji peca ribu kroz rupu u ledu... Iza vaših sanki ostaje nanos snega (ili blata - zavisi kuda vozite), koji je baš efektan, i mirne duše može da se nosi sa onim iz NFSIII. Malo je čudno što tokom vožnje nema nikakvih atmosferskih uticaja (sneg, magla) ali ću zažmuriti na jedno oko po tom pitanju. Vaš podosta kockasti lik koji sedi na sankama se ponaša u skladu sa njihovim pokretima (naginje se na stranu, propinje i sl) što izgleda simpatično. Osećaj vožnje je lepo prenet i naravno najbolji je kada se posmatra u prvom licu iliti sa branika. Sa priličnom dozom realističnosti je urađeno kretanje sanki po različitim podlogama (sneg, led, blato) kao i u zavisnosti od nagiba terena.

Los koji lagano preživa u okolini puta

Najveća mana je nepostojanje multiplayer moda, što vas ograničava na igranje protiv četiri kompjuterska protivnika koji se ne menjaju. Već to samo po sebi ume da bude dosadno, a kada se udruži sa činjenicom da postoje svega 4 (četiri) kratke staze situacija postaje katastrofalna. Delimično osveženje dolazi jedino od opcije za izbor težine. Pre trke možete izabrati jedne od pet sanki, koje su dosta lepo nacrtane i solidno se razlikuju. Kada izađete na stazu shvatićete da su te razlike

Muzika je dosta dobra, a zvučni efekti iako malobrojni lepo uklopljeni. Još da ima sudara, atmosfera bi bila sasvim solidna. Komande su jednostavne i lake: levo, desno i napred kao gas. To je i razumljivo jer na motornim sankama nema kočnice i rikverca, pa pazite da se ne skucate u neko drvo ili stenu na putu. U suštini sve je u igri jednostavno i lako razumljivo, što je za svaku pohvalu.

Snowmobile ima par krupnih minusa i prosto je začuđujuće da je GT Interactive pustio u prodaju jedno ovakvo, nedovršeno izdanje. Sa više staza, multiplayer opcijom i podrškom džojsticima igra bi bila sasvim dobra simulacije vožnje. Mogu vam je preporučiti ako stvarno uživate u vožnji, ili jednostavno tražite zabavu za jedno popodne, jer ova igra je samo to i ništa više.

Dok se vi vozate okolo nekima je postalo toliko dosadno da su počeli da pecaju

Minimum: 16 MB RAM, Pentium 133MMX MHz, 4MB 3-D karta 30 MB HD

IgroMe®

Grafika	3
Muzika	3
Atmosfera	3
Igrivost	2

Simulacija vožnje

\+ Lake komande, privlačnost

\- Opšta nedorađenost, staze male i kratke

Dethkarz

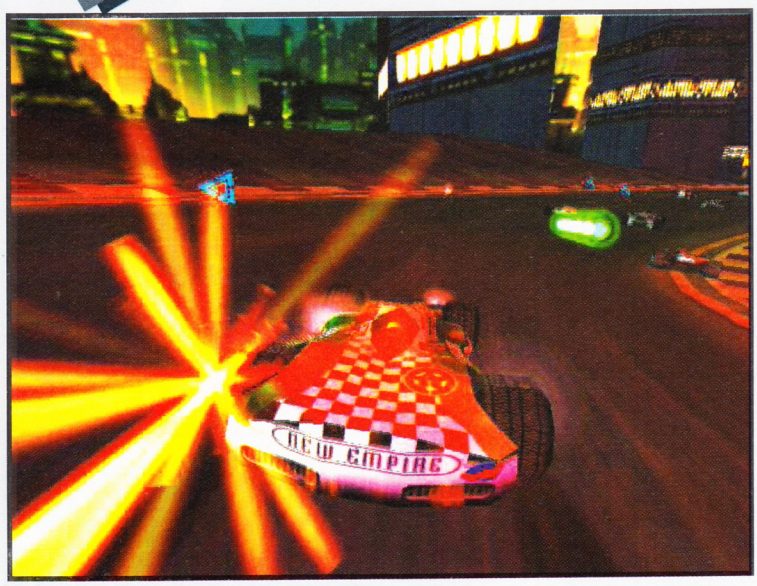
Nedelja bezbednosti u saobraćaju

Pojava 3D akceleratorskih kartica je definitivno počela da pokazuje tamnu stranu. Ne, ne govorim o sramnom, neopravdanom, ničim izazvanom i nažalost neodbranjivom udarcu na vaše finansije. Problem je na drugoj strani. Očigledno opčinjeni mogućnostima pomenutog parčeta hardvera programeri maksimalnu pažnju poklanjaju šminkanju igara zaboravljajući na najbitniji deo igre, na atmosferu. Zapitam se da li su pomenuta (skupo plaćena) gospoda videla neku od igrica sa Spektruma i drugih kućnih računara od pre 15-ak godina koje su igrače držale danima i nedeljama.

Posredstvom Melbourne House-a na igračkom nebu je zasjala još jedna zvezdica (sjajna ali kratkotrajna). Reč je o igri Dethkarz koju je napravila ekipa iz Beam Software-a. Nakon uvoda koji ste upravo pročitali, verovatno mislite da će i ova igra dobiti slične epitete. Na sreću, Dethkarz karakteriše prilična zaraznost. Igra je vizuelno vrlo dobro odrađena i prijatno iznenađuje prikazom u softverskom modu. Ovde treba dati jednu bitnu napomenu. U današnje vreme je teško govoriti o softverskom modu igranja, ne zato što je on loš, već zato što su igre maksimalno zahtevne pa vam je za normalno igranje potreban jači PII procesor, a teško je naći takvu konfiguraciju bez 3D kartice. Na nekim starijim karticama sa S3 čipovima primećeno je bagovanje koje u potpunosti onemogućava igranje u softverskom modu. Svetlosni efekti su odlični dok kvalitet i realističnost tekstura zaostaju za referentnim NFS III i Power Slide-om.

Sama igra najviše podseća na Mega Race. Možete birati između šampionata, pojedinačne trke na stazi po izboru, vožnje na vreme i multiplayer opcije. Ovu poslednju opciju smo isprobali u lokalnoj mreži i zadovoljila je, ali oni koji nisu u mogućnosti da je isprobaju nemaju za čime žaliti jer se za razliku od Quake-olikih igara single race opcija ne razlikuje mnogo od multiplayer-a. Vožnja na vreme je dobra za upoznavanje staza i za učenje na sopstvenim greškama pa se preporučuje kao trening. Trening je neophodan zbog ne baš najbolje upravljivosti bolidom kao i zbog odličnog AI-a protivnika. U arkadnom delu ukrstićete točkove sa još 19 ratobornih vozača čiji je jedini cilj da stignu prvi ne obazirući se na nedužne žrtve (srećom u ovoj igri i nema nedužnih). Na raspolaganju vam na početku stoje 4 staze, i to: Metro City, The Pole, Grand Keys i Red Planet. Ubedljivo najteža ali i vizuelno najlepša je Red Planet, gde potmula tutnjava motora i crvenkasta mistična izmaglica podižu adrenalin do maksimuma. Za prelazak na drugi šampionat je potrebno da sakupite 32 poena. Za pobedu u trci se dobija 10 poena, za drugo mesto 8 itd. Može se desiti da osvojite šampionat a da ne sakupite 32 poena tako da se to može nazvati Pirova pobeda.

Ponuđena vozila se između ostalog razlikuju po



IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	4

Simulacija Vožnje

+ Dobar spoj pucanja i vožnje

− Nedorađene teksture, upravljivost, malo staza

upravljivosti, maksimalnoj brzini, ubrzanju, jačini oklopa i oružja. Početno naoružanje može biti Plazma canon (sporije i snažnije) ili Pulse laser (brže

puca ali sa slabijim efektima). Municija je neograničena ali je nakon pražnjenja potrebno izvesno vreme da bi se oružje napunilo. Tokom igre na stazi možete pokupiti razne dodatke ali ih treba iskoristiti što pre jer ne možete imati dva dodatka u isto vreme. Dodaci su brojni i raznovrsni, počev od samonavođenih i običnih raketa, preko mina koje se prosipaju iza vas, do dodatnog ubrzanja (i to kakvog, prilepiće vas za sedište) i munja koje će svako vozilo u vašoj blizini jednostavno zgrabiti i baciti iza vas. Ma kako lepo izgledali, njihov jedini pravi efekat će biti vaša dekoncentracija i izletanje sa staze, pa nemojte trošiti previše vremena na napucavanje već se usresredite na pronalaženje idealne putanje. Najkorisniji dodatak koji možete usput pokupiti je popravka vozila. Jako je potreban, naročito pri kraju trke na višim nivoima, da vam se par metara pre finiša trke koju vodite ne bi pojavio simpatičan natpis DESTROYED. U toku šampionata imate pravo da 9 puta ponavljate trku čijim rezultatom niste zadovoljni, pa vam šanse za osvajanje titule naglo rastu, ali nemojte zaboraviti da se preostale bonus trke prenose u naredni šampionat pa ih zato pažljivo trošite. Novi šampionat, nove staze. Jeste, ali u nekom drugom filmu. U Dethkarz-u nove staze podrazumevaju istu grafiku kao i početne, samo u malo dužem izdanju i sa drugačijim rasporedom krivina (doduše, i nizbrdice su MALO veće).

Same trke se odvijaju u futurističkom svetu, na stazama koje su par stotina metara iznad tla i uglavnom ne zadovoljavaju osnovne zakonske odredbe o bezbednosti (u prevodu, nema ograde a ostali učesnici ne poštuju prednost i ne drže se desne strane puta). Izletanje sa staze i nije tako strašna stvar kao što izgleda, i ne oduzima previše vremena, jer vam kompjuter zaračunava i deo puta koji ste prešli van staze. Najgora varijanta je kada prikočite da bi ste ostali na stazi, a i pored toga izletite. Dobro proučite svaku stazu i otkrićete da postoje prečice (ako tako možemo nazvati sečenje krivina preletanjem kroz vazduh). Bez šale, iskoristite činjenicu da staze nisu u jednoj ravni.

Minimum:
16 MB RAM
Pentium 166 MHz
ili 200MHz bez 3D karte

Interesantno je da u verziji koju smo mi testirali ne postoji muzička podloga iako prilikom instalacije imate opciju za njeno uključenje. Srećom izuzetni zvučni efekti će vas naterati da zaboravite na taj nedostatak.

Dethkarz nudi garantovano dobru zabavu, ali ne na duže vreme.

CAKE I TRIKOVI

Po učitavanju igre i dolaska do glavnog dela (main screen), pritisnite i držite sledeće tastere: Ctrl + Shift +C. To će vam omogućiti da izberete još jednu opciju: Cheat Screen. U komandnoj liniji upišite nešto od sledećeg:

- Global - omogućava izbor svih staza
- Dev 6 - omogućava izbor svih vozila (i secret)
- Race Corps - isto kao i Global, samo za Championship mod

Nakon instalacije ove igre sa zanimljivim nazivom koja se nije preterano najavljivala i reklamirala, pokrenuo sam program i ubrzo se pojavila animacija firme Interactive Magic-a. Rekao sam: Jao, ne, jer mi to nikako nije ulivalo poverenje u kvalitet ovog naslova, zbog iskustva koja sam stekao kad su u pitanju igre iz I.Magic-a. A onda se pojavila i nova animacija izvesne firme Bluemoon Interactive, i tada sam se oraspoložio, jer sam ubrzo shvatio da je ova firma zapravo radila Thunder Brigade. Slična stvar je bila i sa strategijom Seven Kingdoms, koju je Interactive Magic distribuirao, i koja se pokazala kao sasvim dobro ostvarenje. A onda je i usledila uvodna animacija, sa sjajnim rendering-om kakav nismo davno videli.

Minimum:
P100 MHz, 32MB, 2MB SVGA, 2xCD-ROM

Ako bi se pravila paralela sa nekom drugom igrom, najbliže bi se moglo uporediti sa naslovima kao što su Battlezone i Incoming. Naravno, Thunder Brigade nije strategija poput Battlezone, ali je samo izvođenje (kretanje, oružja, wingman-i) slično. Što se tiče Incoming-a, Thunder Brigade je kompleksnija igra sa većom širinom, ali opet ima sličnosti u pojedinim koncepcijskim segmentima.

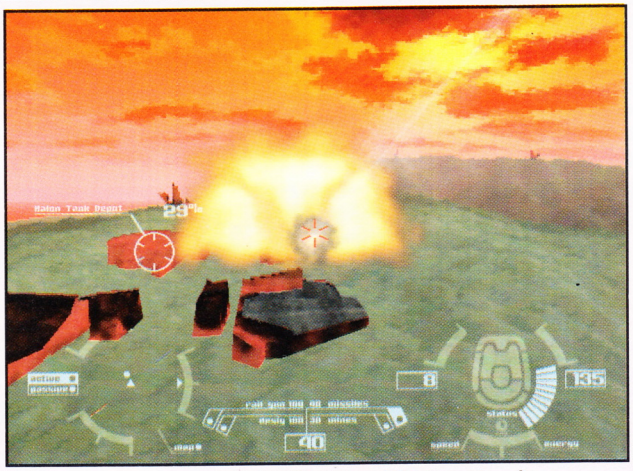
Zanima vas priča? Pa ovako...

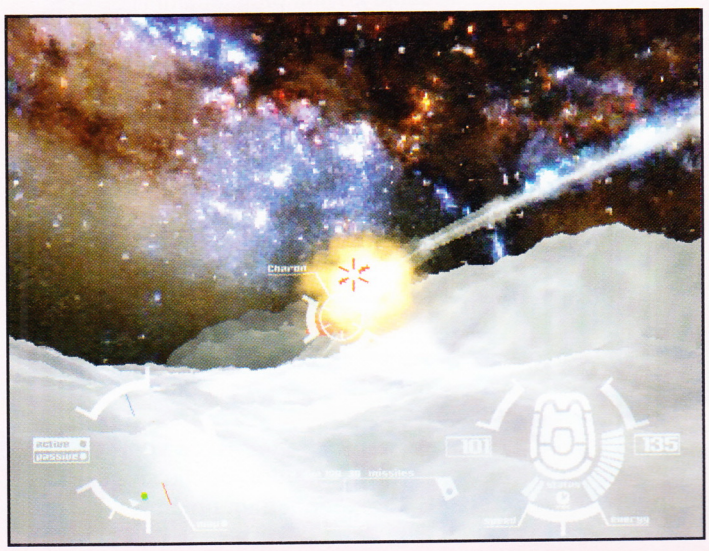
U Thunder Brigade-u se odigrava trostruki konflikt između Zemaljske alijanse, i njenih bivših kolonija. Bitke se biju na 12 različitih regiona širom svemira, a kao glavna borbena snaga se koriste leteći tenkovi, ili anti-gravitacioni tenkovi. To je samo osnova koju treba da znate, jer je sama pozadinska priča duboka i kompleksna, i može se poreditи sa nekim boljim SF pričama koje smo do sada sretali u igrama.

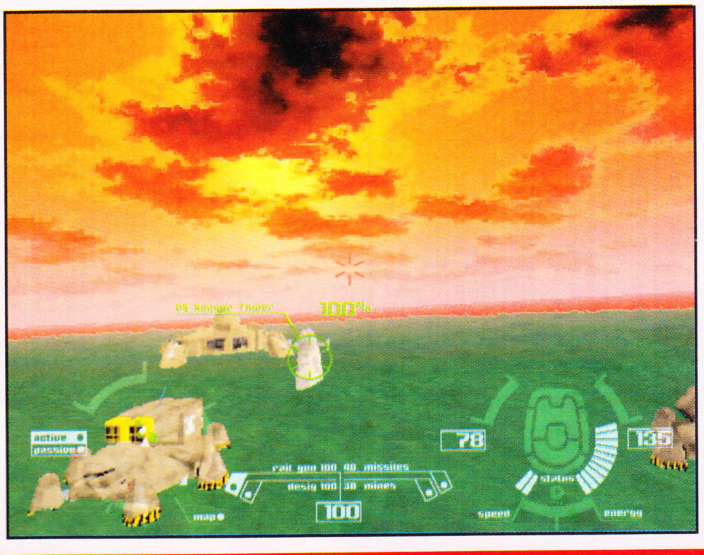
Kada dospete u glavni meni, najpre pokrenite Training Mission, jer će vas ona lepo upoznati sa kontrolom tenka, upotrebom oružja i navigacijom.

Preko Single Scenario-a možete birati između više konflikata, i dodatno se obučiti. Najzad, izaberite Campaign i upustite se u opasnu avanturu.

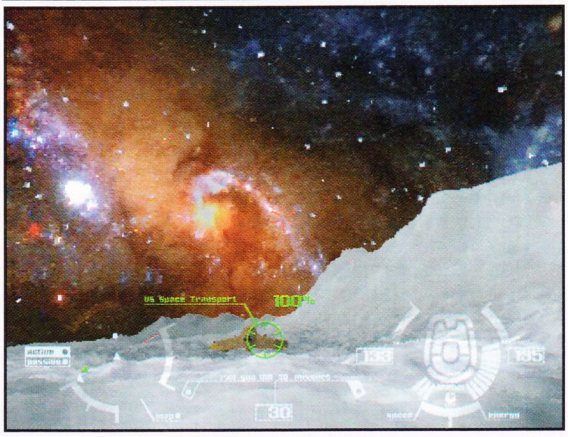
Pre svake misije u kampanji, narator će vam iscrpno predočiti zaplet, kao i

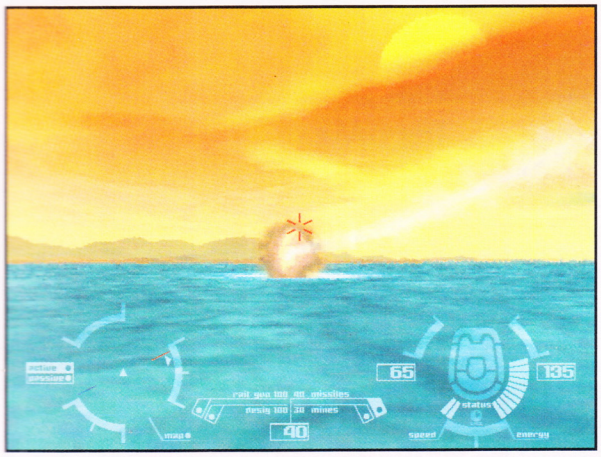






Thunder





vaše obaveze. Nakon toga naći ćete se na zanimljivim terenima, gde sve dalje zavisi od vas, a pomalo i od vaših wingman-a.

Tereni su izuzetni, maštoviti, šareni (ali ne preterano) što će vas na prvi pogled privući. Šteta je što u igri nigde nema izbora sekundarnog grafičkog rendering-a, jer tada se ne bi uočavala piksselizacija na blizinu. Ovako, grafika nije na nivou npr. Incoming-a, ali svejedno solidno izgleda.

Atmosfera je upotpunjena simpatičnom muzikom, u vidu 10-ak CD numera.

Najvažnije kontrole, pored rotiranja tenka (miš ili kursori) i pomeranja unapred i unazad (A i Z), su: M - pokazuje mapu sa ucrtanim vašim i neprijateljskim jedinicama, kao i objektima na kopnu, a bez toga je nemoguće preći misije u normalnom vremenskom periodu. Tu su i tasteri za selektovanje oružja (brojevi), a na taster U dobijate tekst gde se možete podsetiti šta treba da uradite u datoj misiji.

Tab služi za aktiviranje radara, kada možete u donjem levom delu ekrana da prepoznate svoje (zelene) i ne baš vaše (crvene) jedinice.Od oružja, na raspolaganju su vam:

HV Rockets- ili Hyper Velocity Rockets. To su brze, dalekometne rakete. Pošto su pomalo priglupe (lete tačno tamo gde ih ispalite) najpogodnije su za statične objekte.

Rail Gun- tačno objašnjenje glasi - Dugocevna oružja koja ispaljuju linearno magnetske akceleratorske zrake. Pošto vam ovo malo govori, najvažnije je napomenuti da je to ekstremno brzo oružje, što ga uz neograničenu municiji čini idealnim za blisku borbu (dogfight).

Missiles - suprotni HV raketama. Kada njih selektujete, možete pritisnuti T kada aktivirate lock na metu, i projektili se trude da prate tu metu, osim ako ona nije opremljena posebnim stealth uređajima.

Plasma Cannon - sporo i kratkodometno oružje (100 metara). Najefikasnije je za uništavanje protivničkih građevina.

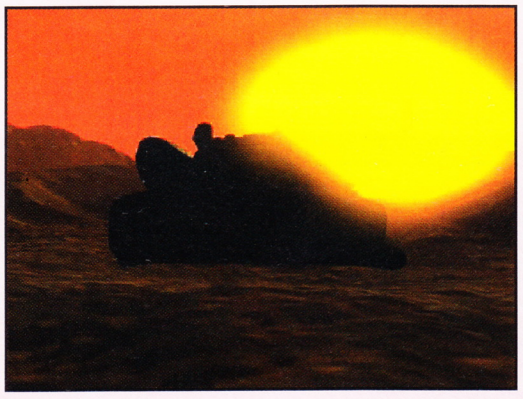
Designator - kontroliše paljbu zemlja - zemlja. Kada ga izaberete i pritisnete na određeno mesto, najbliži ispaljivač projektila će odraditi posao.

At Mines - ili Anti Tank Mines. Izbacite ih iz tenka, i one će eksplodirati kada osete prisutnost neprijateljskih jedinica. Veoma korisne kada vas jure protivnički lovci.

Kada budete dobili wingman-e, saradnja sa njima je od velikog značaja. Funkcije koje im možete dodeljivati su Fire at will, Group fire, Cover me i Cease fire.

Zanimljivo je da je u igru ubačen i editor misija, pa možete i sami napraviti jedno bojište kada vam dosade ona ponuđena.

Svim ljubiteljima akcije ova igra će se zasigurno svideti. Još jedan plus za nju je što nije preterano zahtevna, učitavanja su veoma brza, a i veoma se lako i brzo možete snaći u samoj igri. Dosta scenarija, duga kampanja, kao i Multiplayer mod su pokazatelji da Thunder Brigade može da bude igra na duže staze.



IgroMe®

Grafika	3
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	4

Pucačina

\+ Tereni, specijalni efekti i atmosfera

\- Malo oružja i grafička nedorađenost

Brigade

Pro Pilot '99

Dobro poznata Sierina instalacija (sa sve Sierra Utility-ima kojih se teško rešiti) na vaš desktop donosi Pro Pilot 99. Ako niste notorni zaljubljenik u letenje, pa ovu igru morate posedovati u kolekciji, zgrozićete se posle prvog startovanja. Stanujete li u Severnoj Americi imate mogućnost da igru vratite proizvođaču u roku od 30 dana (doduše morate navesti šta vam se ne sviđa). Nama je ta mogućnost uskraćena pa ćemo pisati šta nam se u igri ne sviđa radi ličnog zadovoljstva.

Instalacija koja grabi od 150 do 590 megabajta u zavisnosti od okoliša preko koga želite da letite nije presudno uticala na ovako lošu ocenu - očajna grafika u softverskom modu i totalna nepouzdanost u 3DFX modu jeste.

Bez obzira na nivo kompleksnosti teren je ravan i monoton (i totalno mračan na voodoo-u), sa oblacima koji podsećaju na nebeski tetris (kocka do kocke... kockica).

Minimum: Pentium 133, 4x CD-ROM, 32 MB RAM

Simulacioni deo deluje pristojno (jer niko u redakciji nema pilotsku dozvolu i ne zna tačno) i u skladu je sa ostalim izdanjima istog žanra. Postoji malo pitanje koje se nametnulo u vidu upornog gašenja motora tokom poletanja (i u nekim nezgodnijim trenucima), ali to možemo pripisati našem neznanju komandi (i zdušnoj pomoći help-a, koji kaže (citiram): instrukcije za poletanje: pritisnite z,f,f,s i na kraju x). Pilot operating handbook je znatno korisniji (kao drugi vid help-a), i sadrži instrukcije za razne letačke procedure (sa tastaturnim ekvivalentima) koje se razlikuju za svaki od ponuđenih aviona.

Na izboru imate šest letilica od kojih su prve dve skoro identične.

Sistem upravljanja ne zahteva palicu za letenje, ali ne podržava miša (za biranje pravca), tako da upornim klikta-njem po tastaturi možete ponekad stabilizovati let. Ostale komande su dostupne preko tastature ili se na njih može kliknuti mišem na panelu (poluge za gas i mešavinu ulja sporo reaguju).

Neznatna (ili barem nama neprimetna) pomoć se može uključiti iz glavnog menija pod stavkom dual flight. Ako je verovati help-u ona uključuje kopilota, koji vam pomaže oko stvari koje izaberete (radio veza, navigacija itd).

Čudan sistem izbora opcija će vas verovatno zbuniti (npr. za instrument tablu: vidljivi paneli su oni koje u opcijama ne uključite (?)).

Na drugom CD-u (od 2 na koliko se isporučuje ovo veselo ostvarenje) nalaze se AVI animacije u kojima tipus koji dahće u mikrofon (radi verodostojnosti radio veze) objašnjava instrument tablu i tehnike letenja. Ako ni tada niste shvatili suštinu možete kliknuti desnim tasterom miša na bilo koju komandu i dobiti help.

Ako vam svi ovi helpovi ne pomognu, batalite...Falcon 4.0 je ionako već u prodaji.

IgroMe®

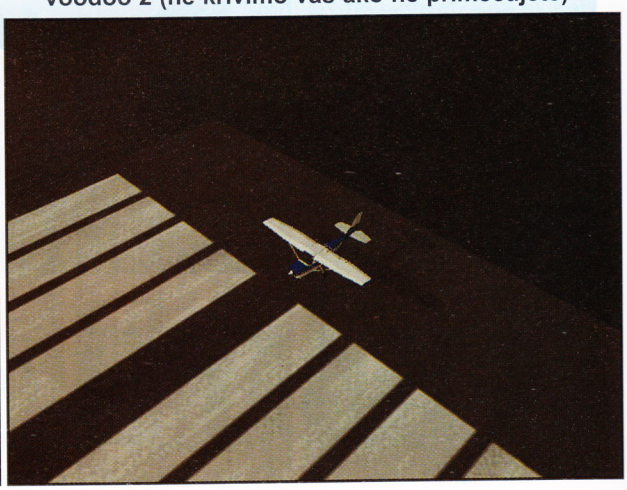
Grafika	2
Muzika	2
Atmosfera	3
Igrivost	3

Simulacija Letenja

\+ Možda i naučite nešto

\- Upravljivost, grafika, zvuk itd...

Sva grafika iz igre je skinuta sa grafičke karte voodoo 2 (ne krivimo vas ako ne primećujete)



Tom Clancy's Ruthless.com

Iz Red Storm Entertainment-a (Rainbow Six, Dominant Species...) nam stiže još jedna igra koja u svom naslovu sadrži ime Tom Clancy-a. Međutim, dok je Rainbow Six bila akciono - strateška igra u prvom licu, Ruthless.com je nekakva upravljačka simulacija, sa strateškim elementima. Ali ono što je mnogo bitnije, je da je Rainbow Six bio izvanredna i kvalitetna hit - igra, a ova koju vam sada predstavljamo može jedino da konkuriše za jednu od najdosadnijih igara u poslednje vreme.

Minimum: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz SVGA karta 4xCD ROM

I dok muzika tokom igre, u vidu kratkih ali ipak simpatičnih tema koje su karakteristične za svaku stranu, može da dobije prelaznu ocenu, grafički deo Ruthless.com-a kao da je iz starijeg kamenog doba, bezidejan i siromašan. Možete reći da je to prihvatljivo, jer ovo je ipak jedna upravljačka simulacija, i grafika nije toliko bitna, ali ipak pogledajte dokle su dogurale igre poput jednog Caesar-a III, Sim City-a 3000, a za Populous III da i ne govorim. Ali naravno, to i ne bi bilo toliko strašno da je sama srž igre zanimljiva i kvalitetna. Nažalost, ona je, blago rečeno, katastrofalna. Siromašne i nezanimljive opcije, totalna konfuznost i dosada tokom igre, kao i apsolutna nedinamičnost su najvažniji utisci koji se ponesu nakon igranja Ruthless.com-a. Pa o čemu se ovde uopšte radi?

Pa ovo je igra u kojoj se priključujete kao vođa jednoj od ponuđenih korporacija, a cilj vam je uglavnom da osvojite najveći deo tržišta. Radnja se dešava u nekom bliskom futurističkom svetu. Glavni ekran je mapa sa ucrtanim poljima koja su obojena shodno korporaciji koja je drži. Da bi ste napredovali, treba da izgradite niz objekata, da pravite mudre marketinške poteze, da uspešno pregovarate i dogovarate se sa drugim kompanijama, ali ipak čini se, da je najveći uslov za ikakav napredak u ovoj igri da budete dovoljno zaludni i besposleni pa da uopšte i provodite vreme uz ovu manje nego prosečnu igru. Dobro, treba priznati možda autorima neku originalnost u koncepciji i samoj zamisli, jer ovo je retka igra gde vojska i snaga ne odlučuju, već neke druge stvari, ali šta to vredi kad je u praksi sve očajno realizovano.

U glavnom meniju, možete izabrati opciju za pojedinačne scenarije, i kasnije birati između šest ponuđenih. Jedan od njih je interesantan (Strike it rich) i kaže: Size doesn't matter, unless its the size of the walett. U slobodnom prevodu, pobednik je onaj koji najviše napuni svoj novčanik posle određenog vremena. Pored ovih scenarija, imate i mogućnost pokretanja kampanje. Saznaćete da se nalazite u softverskom vremenu, da vi imate viziju za stvaranje globalnog svetskog marketa. Krećete kao usamljena kompanija, ali kasnije dobijate i konkurente koji imaju iste namere. Pobedićete kada osvojite 75% tržišta, i držite takvo stanje nekoliko poteza.

Najvažnije opcije u samoj igri su u donjem delu ekrana. Pritiskom na Orders, dobijate izbor između postavljanja raznih građevina. Važniji objekti su H&R Department, Admin Department, zatim Security za zaštitu vaših ali i za napad na druge građevine, a interesantan je i Computer Core, za zaštitu od hakerskih upada, ali isto tako i za vaše male ilegalne radnje. Klikom na Deals, u desnom delu, možete pregovarati sa drugim korporacijama, razmenjivati ideje, zahtevati napade na neku od kompanija i drugo. Klikom na End turn dolazite u ekran gde možete videti najsvežije vesti vezane za sve kompanije, a zatim preći u novi potez. Pa ako vam se sve ovo svidelo, razmislite još jednom. A ako vam se i dalje sviđa, bojim se da ćete ipak morati da uzmete i isprobate igru.

Zaista, malo šta ima ovo ostvarenje da ponudi. Na silu sam igrao dalje i dalje, iskreno se nadajući da će se nešto novo drugačije pojaviti, neka promena, ili slučajno neka animacija, ali ništa.

Jasno je da je sama igra i koncepcija zamišljena prvenstveno za multiplayer, jer Single mod ove igre je bruka kakva nije odavno viđena. Tom Clancys Ruthless.com možete besplatno igrati na Mplayer-ovom serveru, ali jednostavno, ne vidim ni jedan jedini razlog zbog čega bi zaslužio da se igra i u tom modu, pored daleko kvalitetnijih naslova.

IgroMe®

Grafika 2
Muzika 3
Atmosfera 1
Igrivost 2

Upravljačka simulacija

\+ Pojedine muzičke teme su OK?
\- sve ostalo...

Colin McRae Rally

Minimum: 16 MB RAM Pentium 166 MHz SVGA kartica

Simulacije reli trka tokom prošlih godina nisu baš mnogo napredovale. Neki od naslova koji su bili vredni pažnje su: EuroPress-ov RAC Rally i Network Q Rally. Ovog meseca do nas je došao Colin McRae Rally koji pretenduje da za jedno duže vreme bude igra koja će se igrati i ostati igračima u lepom sećanju.

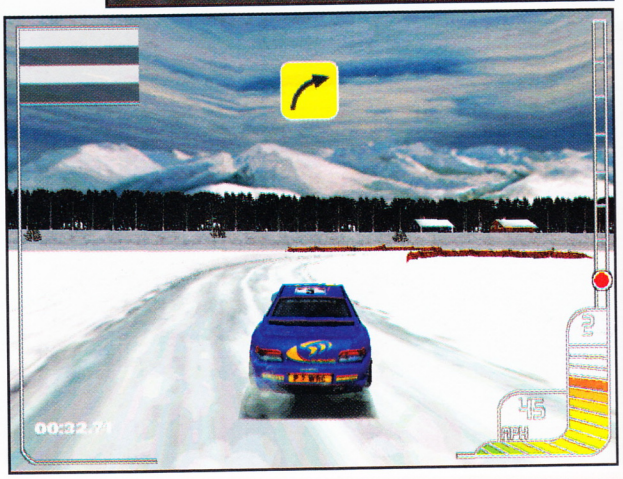
Igru je potpisao Colin McRae (Svetski šampion 1995.) reli vozač koji je u reliju nešto slično kao Najdžel Mensel, Dejmon Hil ili možda po samoubilačkom i hrabrom načinu vožnje najbliže Airton Seni u Formuli 1. CMR se sastoji od 8 nacionalnih trka, svaka sa po 6-7 delova gde svaki od 54 dela (stage-a) ima svoj karakter i individualnost. Počinjete u Novom Zelandu a završavate u Velikoj Britaniji vozeći po najrazličitijim predelima sveta. Imaćete priliku da vozite po asfaltu, betonu, blatu, šljaci, snegu, kiši kao i raznim kombinacijama istih. Vaše vozilo će se na različitim podlogama ponašati različito.

Ako želite da se malo bolje upoznate sa pravilima i ponašanjem vozila najbolje bi bilo da odvozite Colin McRae školu relija. Tu će vas prepoznatljivi glas McRae-a naučiti vratolomijama koje vam mogu samo pomoći da svaku trku završite na prvom mestu.

U samim trkama za suvozača imate Niki Grist-a (suvozača McRae-a). Njegove veoma precizne i tačne informacije o tome šta vas čeka treba uzimati zdravo za gotovo i ponašati se u skladu sa istim. U protivnom imate veoma velike šanse da završite savijeni oko nekog drveta izgubivši više od 10 sekundi što je puno u trci za šampionsko mesto.

Za postizanje prvog mesta u svetskom šampionatu na raspolaganju vam stoje sledeća vozila: Reno Megane, VW Golf GTi, SEAT Ibiza, Škoda Felicia a za one malo iskusnije Ford Escort WRC, Mitsubishi Lancer i Subaru Impreza (McRae-ova omiljena). Ono što ćete primetiti kada počnete da vozite jeste pojava da najbolji i najbrži automobil nije uvek najbolje rešenje za dotičnu deonicu ili kompletnu trku. Ponašanje vozila pri kretanju po raznim podlogama je veoma realno (sklon sam utisku da je ovo nešto najrealnije dosad viđeno kada su reliji u pitanju - nešto kao kod GP Legends). Ubrzavanje, kočenje, zaokretanje pod ručnom kao i zvuci motora, a da ne pominjem kvarove koji se javljaju u zavisnosti od vaše vožnje su nešto što dosad nismo mogli da vidimo na jednom mestu i to uklopljeno na ovako skoro perfektan način sve zajedno sa grafikom koja je na nivou svih sličnih ostvarenja koja su izašla u poslednje vreme. Kvarovi na vozilu nisu jedina oštećenja koja nastaju u toku vožnje. Najčešće će vam stradati štop svetla, kao i prednji branik koji se deformiše u zavisnosti od siline udarca. Ako se jako potrudite možete da oštetite i zadnji branik. Spadate li u one uporne i uvek raspoložene za razbijanje stakala može i to da se sredi. Ako ni to nije dosta možete da oštetite i blatobrane, krov i da skratimo priču: ceo automobil je podložan deformacijama nešto kao u Toca-i samo što to ovde izgleda malo bolje a što je najlepše odražava se na kretanje vašeg vozila. Naprimer: ako oštetite desni trap vozilo će zanositi u desno. Osećaj brzine je dobro prenesen, kako u pogledu u kome vidite vozilo tako i iz kokpita (mada se javlja mali bag pri kome se deo kokpita ispod volana providi) a da ne spominjemo pogled sa branika.

Ako sve ovo nije dovoljan dokaz da su se programeri CodeMasters-a trudili da dočaraju vernu situaciju tu su i prava imena i vozači koji se pojavljuju i u pravom World Rally Championship-u: Carlos Sainc, Ričard Barns, Didier Auriol, Alister McRae kao i njegov brat Colin.



CAKE I TRIKOVI

LOTTOWIN - Bonus automobili
BEEFCAKE - Toyota Celica GT4
HIPPO - Weird Concept rally automobil
GIANTLEAP - Mala gravitacija
BORROWERS - Micro-Machines mode
TURNBACK - Okretanje zadnjih točkova
ONTHEWALL - Ogledalo
DELOREAN - Hovercraft mode
XCREDITSX - Krediti u demo modu
QUARRYVILLE - Skrivene trke
INTHECLOUDS
TROLLEYPARK
WILDAYWORLD
DARKSIDE - Sve trke po mraku
BACKAGAIN - Sve trke unazad
FREEWAY - Sve staze
PASSEDOUT - Predati Nicky-ju kontrolu
WHITEOUT - Sve staze po magli
CHOIRBOY - Tanki glas
SPECIALED - Ponovni prelazni mod
ROCKETMAN - Turbo
BIGGUNS - Dupla snaga
ALIENGOO - Želatinozni auto
ALLWHEELS - Super 4WD

Grafika u koju je sve ovo spakovano izgleda na NVidia grafičkim karticama fenomenalno, Na Voodoo 2 skoro nikako (nismo uspeli da pokrenemo a da to liči na nešto), dok je podrška za ostale grafičke kartice urađena pomalo traljavo. Bez obzira na sve to igra izgleda izvanredno pod uslovom da prebrodite malopre pomenute probleme. Predeli po kojima se krećete urađeni su detaljno, a postoji i određena sloboda u kretanju ako imate nameru da istražujete pored staze. To konkretno znači da niste vezani striktno za stazu već možete da isečete krivinu prelazeći preko poljane pod uslovom da vas u toj plemenitoj nameri ne spreči neka ograda. Ako ste pomislili da možete tako da upustite u apsolutno istraživanje predela oko staze varate se. Na određenoj i sasvim prihvatljivoj razdaljini sačekaće vas šarena tekstura šume.

Noćna vožnja je nešto što svakako morate da probate. Oslanjanje na uputstva suvozača je u tom slučju neophodno jer nećete videti skoro ništa a ako i vidite biće kasno da biste uradili bilo šta ne biste li preokrenuli tok stvari kako su krenule.

Pre svake dve deonice (stage-a) možete da popravite oštećene delove automobila (na raspolaganju vam je 60 min.) ili promenite parametre: tip guma, vešanje, menjač, kočnice i osetljivost volana.

Ako nameravate da se ovim ostvarenjem pozabavite u mreži igra podržava do 8 igrača i par specijalnih trka napravljenih za tu priliku.

Zvuk je veoma dobar. Efekti rada motora za svako vozilo su karakteristični i veoma blizu realnom. Zvuk kretanja guma po raznim podlogama je veoma dobro urađen i može se veoma lako utvrditi, slušajući dotični, da li se krećete po asfaltu, blatu, travi ili snegu.

Za sve one kojima je dosadilo trkanje po zatvorenim stazama i prelaženje istih krivina po stoti put evo ostvarenja za odmor i uživanje, a za neke koji su malo više zagriženi prava poslastica za duži vremenski period.

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	3
Atmosfera	5
Igrivost	5

Simulacija Rally trka

\+ Fenomenalan fizički model automobila

\- Loša podrška grafičkim karticama

Quest for Glory V
Dragon Fire

Minimum: Pentium 133, Win 95, 16 RAM, oko 500 Mb HDD

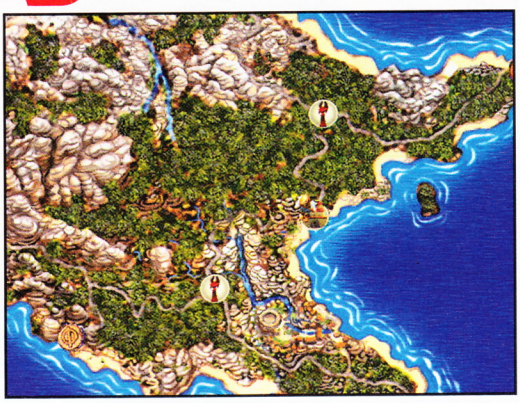
Teška vremena stvaraju junake. Ako ih nema narod će ih sam stvoriti, a ako ih ima on će ih uzdići iznad smrtnih ljudi, i oni će živeti dugo u njegovom sećanju...

Već i vrapci na granama vezuju reč Quest za poznate Sierine serijale (u zadnje vreme i za džinovske instalacije), a da su oni uspešni i kvalitetni, govori nam veliki broj nastavaka istih. U skorije vreme smo se susreli sa još dva predstavnika ovih serijala: pored Kings Questa 8 koji je opisan u prošlom broju, do nas je došao i Quest for Glory 5: Dragon Fire, prema rečima autora, poslednji iz storije o hrabrom junaku.

Zemlja Silmaria je pre mnogo godina spašena od velikog, zlog zmaja, uz pomoć nekoliko statua magičnih moći. Godine su prolazile u miru, sve dok jednog dana kralj nije ubijen, statue uništene, a haos počeo da vlada okolinom. Zato je bio potreban heroj koji će postati novi kralj Silmarie i rešiti misteriju koja se nadvila nad zemljom.

Tako započinjete igru - kao Warrior, Wizard ili Thief. I to je jedna od karakteristika odlika ovog serijala (barem je bila dok nije izašao Kings Quest 8) jer predstavlja mešavinu Avanture i FRP-a. U zavisnosti od izabranog lika, u mnogome će zavisiti i dalji razvoj igre. Warior se, logično, odlikuje velikom snagom i mišićima, i lako će izlaziti kao pobednik iz borbe. Wizard se oslanja na svoje magijske sposobnosti, dok se thief uzda u mrak i tminu, kao i u rešavanje problema manje legalnim putevima.

Igra može biti prilično zanimljiva ukoliko budete imali strpljenja da zapamtite sve lokacije i pričate sa ljudima. Ako to prebrodite, otvoriće vam se zanimljiv svet Silmarie u kojoj ćete se, između ostalog, susresti i sa starim prijateljima iz ranijih delova (nema veze ukoliko ih niste igrali).



Izvođenje je real-time, čime je verno prenesen utisak stvarnog života. Likovi će se kretati tokom dana, pa ćete ih sretati na različitim mestima. Smenjivaće se dan i noć, vreme će prolaziti, pa obratite pažnju na ishranu i spavanje (ako ste thief, pretežno spavajte tokom dana, a uveče krenite u akciju - veoma interesantna je banka). Često ćete u svojoj potrazi biti primorani da se borite sa neprijateljima. Za to će vam poslužiti dva tastera za udarac, i jedan za odbranu. Borba je zaista lepo urađena i unosi veliku dozu osveženja u jednu avanturu, što je za svaku pohvalu. Još jedan plus je da se sva oružja i oklopi koje nosite i vide u vašim rukama, odnosno na telu.

Kao sastavni deo svake avanture ističe se inventar. U njemu možete dobiti podatke o svakom predmetu, upotrebiti ga, ili iskombinovati sa nekim drugim predmetom. U donjem delu ekrana se nalazi prostor za smeštanje stvari iz inventara (ready belt), tako da i iz igre možete iskoristiti te predmete, bez otvaranja inventarskog prozora.

Svaki lik ima posebno razvijene osobine, koje određujete na početku, a koje se kasnije same unapređuju u zavisnosti od toga šta radite (nema napredovanja po nivoima). Zbog toga razmislite kako ćete se ponašati (npr. ako ste thief, i vrata za koja imate ključ obijajte jer time vežbate picklocking).

Igra ne podržava nikakve 3D kartice jer su samo likovi urađeni u tri dimenzije i postavljeni na polustatičnu 2D pozadinu. Svejedno, grafika je lepa i opuštajuća, a predmeti koje skupljate dovoljno vidljivi i lako uočljivi. Muzika se sastoji od lepih melodija koje dobro upotpunjuju atmosferu. Avantura nije naivna, i trebaće vam dosta vremena dok je pređete. Pitanje je koliko će vam zabave pružiti ukoliko niste strpljivi, ali ipak, mi je svima preporučujemo i nadamo se da će uživati u poslednjem nastavku (da li?) potrage za slavom.

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	5
Igrivost	4

FRP avantura

\+ Avantura, akcija

\- Pomalo spora igra

MB Soft

BRANKOVA 11, Zeleni venac, Tel.011 626-701

radno vreme: 9-20

PENTIUM II

Chainech ESA2 Intel cs
CPU 350 MHz Intel original 512kb
SD RAM 64MB 100MHz
HDD 6.4GB Seagate 3 god. garancija
Intel i740 8MB AGP
15" DTK
Modem 56k Rockwell
CD 32x Teac
Midi Tower ATX
SB 16 bit + zvučnici 80W

1760.-

PENTIUM II

BX PRO 100MHz
CPU C300 MHz 128kb
SDRAM 32MB 100 MHz
HDD 3.2 GB QUANTUM
SVGA 8 MB AGP
14" Philips
CD 32x Teac
Mini Tower
SB 16 bit + zvučnici 80W

1130.-

PENTIUM

PENTIUM
Intel TX Pro 512k
CPU IBM 233 MHz
SDRAM 32MB
HDD 3.2 GM Quantum
SVGA S3
14" Philips
Mini Tower
CD 34x Mitsumi

899.-

KOMPONENTE, ŠTAMPAČI, SKENERI, MREŽE, POSLOVNI PROGRAMI, BAR CODE, ACCESSORIES, TELEFONI, TELEFONSKE CENTRALE, MOBILNI TELEFONI, SERVIS, KNJIGE...

MB Soft je jedan od prvih i najvećih CD klubova u Jugoslaviji. Počeo je sa radom još 1992. godine. Danas ima preko *2500 članova*, preko *4000 originalnih CD* naslova i oko 190GB Software-a. Tokom svih ovih 7 godina radili smo isključivo sa *vrhunskom opremom* i sa najkvalitetnijim medijama. *Garancija* ispravnosti i kvaliteta naše robe je ono što nam je *prioritet* od samog početka.

Zato nas i konkurencija svrstava u vrh ovog poslu.

U našim radnjama možete naći najveći izbor PROGRAMA, ENCIKLOPEDIJA, IGARA, FILMOVA, MUZIKE...

Ne nasedajte na razne trikove sitnih švercera i preprodavaca dođite na pravo mesto.

MB Soft

T.C. Merkator, Tel. 011 695-993

radno vreme: 11-19

MB Soft *Brankova 11, Zeleni venac, 11000 Beograd, Telefon: +381 (11) 626-701*

Tržni centar Merkator, 11070 Novi Beograd, Telefon: +381 (11) 695-993

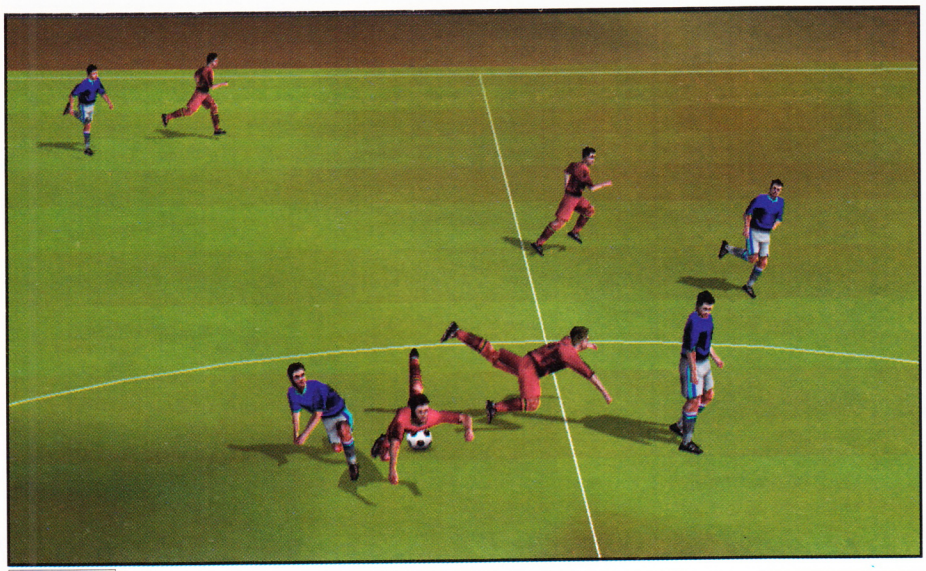
Michael Owens: World League Soccer '99

Sagledavajući popularnost fudbala kao sporta u različitim delovima sveta, veoma brzo dolazi se do zaključka da Evropa (uz Južnu Ameriku) ima ubedljivo najveći broj fanova, pa samim tim i kompjuterske igre koje obuhvataju datu temu upravo u njoj su najzastupljenije i posebno atraktivne. Uz to, najpoznatije fudbalske lige nalaze se baš na starom kontinentu, i zbog toga prave, dorađene, izuzetne simulacije, uostalom najbolje igre ovog žanra trebalo bi da proizvode isključivo evropske firme. Jedino one mogu prezentirati one elemente koji plene, i koje svi fudbalski zaljubljenici uvek nestrpljivo očekuju. EA-sports (Kanada) je ipak demantovao sve ove činjenice svojim serijalom Fifa. Svaka im čast, uz napomenu da najnovija igra Eidos Interactive-a i Silicon Dreams-a (engleskih firmi) donosi i ono što su perjanice kanadskog giganta ipak izostavili. To se odnosi pre svega na prateće elemente koji su izvanredni, ali ne i na samu srž koja u celini dosta zaostaje.

Igra nosi ime sjajnog, super talentovanog, i sa 18 godina već proslavljenog Majkla Ovena, koji je potpisao igru, i održao govor u uvodnoj animaciji, pa je ovaj potez verovatno samo marketinškog tipa. Njemu za uzvrat programeri su formirali Majkla kao definitivno najboljeg igrača, a njegov Liverpool kao najbolji tim u igri. No mamac za igrače pre svega predstavlja ispoljen visok kvalitet, pa se u budućnosti mogu očekivati još bolji proizvodi.

Nakon uvodne animacije u kojoj možete pogledati najznačajnije golove Ovena, ali i one koje je postigao igrajući u nižerazrednim takmičenjima, dolazi se do glavnog menija. On nudi podešavanje zvuka, muzike, kvaliteta slike, pravila, kao i načina igranja i sl. Uočava se i mogućnost odabira prijateljske utakmice, lige, kupa, turnira ili uvežbavanja tima. Na raspolaganju je mnoštvo reprezentativnih ekipa, odnosno 9 ligaških takmičenja. Pojedinci će odmah uočiti i jedan neshvatljiv potez programera. Izuzev engleske lige, u kojoj svi timovi imaju prave dresove, sastave, stadione, sve ostale lige mnogo su siromašnije. To se ogleda ne samo u neizvršenim transferima već i u tome da svi igrači imaju poneko slovo dodato na sopstveno prezime (npr. Batistutia).

Izbor stadiona i vremenskih prilika sledi pre svake utakmice. Intreresantno je istaći da utakmicu možete igrati danju, noću, ali i predveče kada se u toku meča lagano spušta mrak. Naravno na redu je formiranje sastava ekipe, taktike i utakmica može da počne. Igrači izlaze na teren, a u uglu je predstavljanje startera, njihovih statistika, sličica itd. Posle intoniranja himne na scenu izbijaju navijači. Bubnjevi će biti u prvom planu, a kasnije će nastupiti odlično odrađene navijačke pesme. Uopšte publika je zvučno na visokom nivou, što se ipak ne može reći i za njenu grafiku. Bacanje novčića određuje izvođača početnog udarca. Utakmica je počela. Na sreću utisak o grafici publike bio je pogrešan, pa vidimo da ni ona nije tako loša. Igrači su izvrsno odrađeni,



IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	4

Fudbalska simulacija

\+ Realnost, kamere, navijanje

\- Neprirodno trčanje, pojedine nedorađenosti

pokreti su im realni, poneke od njih možemo i prepoznati. Mana se uočava prilikom trčanja koje nije ni približno realno kao ono u Fifi. Od novina možemo istaći i postojanje 3 sudije kao i mnoštvo novih, u potpunosti originalnih poteza. Ima ih čak 23, a većina od njih prilično olakšava igranje, koje je izuzetno neugodno i teško. Kao što je i bilo najavljivano unapređena je AI rutina za sve fudbalere, a posebno golmane. Na ekstremnu realnost utiču i zanimljivo rešeni načini pasova. Oni u stvari predstavljaju slabije šuteve, te da bi bili uspešni treba pored okreta držati i taster za pas izvesno vreme. Duže držanje manifestuje se u dugom pasu, a načine njegovog izvođenja naučićete od samog kompjutera, koji ih sjajno izvodi i koristi. Posle dužeg vremena moguće je pomeranje živog zida, i to ne samo na stranu već i napred i nazad. Prevelika krađa prostora (približavanje) neće proći nekažnjeno. Zanimljiv i nadasve koristan je taster kojim se u toku utakmice menja postojeća kamera i postavlja nova koja je u određenim trenucima neophodna za bolji pregled igre. Same kamere predstavljaju pravo savršenstvo: ogroman proj ponuđenih kao i mogućnost potpune slobode pogleda pomoću kurzora (kao u Populous-u). Gotovo da nema nikakvih caka za postizanje golova. Ukoliko ste solista teško ćete dati gol. Savetujemo izvođenje kombinacija i duplih pasova jer tada golmani ne mogu da procene ko će uputiti šut, pa su samim tim i manje

WLS '99 VS. FIFA '99

AI golamana i saigrača: 1:0
Animiranost igrača pri trčanju: 1:1
Uklopljenost igrača na teren: 1:2
Pomeranje živog zida: 2:2
Detaljnost (broj poligona) za svakog igrača: 3:2
Kretanje lopte i igrača pri pasevima, šutevima: 3:3
Kvalitet publike : 4:3
Komentatori: 5:4
Imena i transferi igrača u ostalim ligama, sem engleske: 5:5
Podrška za multiplayer 5:6
Opšta atmosfera 5:7

I nepodeljenom sudijskom odlukom pobednik je FIFA '99.

Minimum: Pentium 166Mhz , 32 MB RAM-a, SVGA karta i

Bez obzira na to WLS sigurno zaslužuje vašu pažnju ako ste poklonik sportskih simulacija. (A skoro sigurno jeste, inače ne bi čitali ovaj tekst)

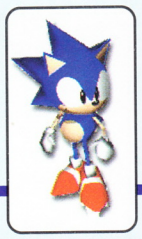
spremni. Solidne šanse za postizanje golova su i nakon prodora po krilima i ubacivanja lopte u šesnaesterac, kao i nakon kornera i slobodnih udaraca.

Za igru se može reći i da pored elemenata iz klasične fudbalske simulacije ima mnoštvo elemenata pravih menadžerskih igara. Tako svaki fudbaler ima desetak kategorija koje svedoče o njegovoj igri, a sjajan utisak ostavlja i potpuno slobodno raspoređivanje igrača po terenu. Ukoliko odaberete ligu, vrednost igrača će varirati, a određeni klubovi će vam poslati ponude za igrače za koje su zainteresovani. Moguće je kreirati sopstveni tim i takmičenje po brojnim ponuđenim propozicijama.

Za komentar su zaduženi Peter Brackley i Ray Wilkins koji su posao odradili krajnje korektno. Pri izradi je korišćen Motion Capture, a možete pročitati (ali ne i videti) da ulogu igra i Skeletal Animation sistem (onaj iz Half-Life-a). Zato i sami možete zaključiti da su upravo grafika i muzika takođe profesionalno urađeni.

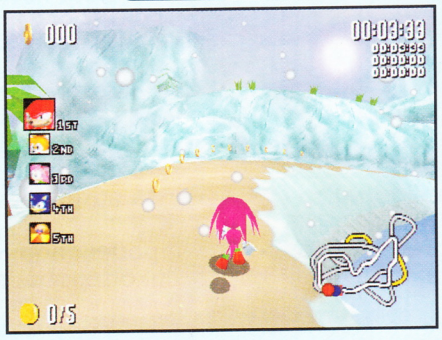
Različitost WLS-a i Fife i prikazani više nego zadovoljavajući kvaliteti dovoljna su preporuka za sve fudbalske zaljubljenike. Stoga, ako želite da igrate dobar fudbal koji nije Fifa, igrajte WLS i nećete pogrešiti. Naša očekivanja su ispunjena u potpunosti, pa čak i više od toga.

Sonic R



Sonic R predstavlja tipičnu konzolsku igru, koja se pojavila u verziji za PC, i pokušava da se nametne i tom delu igračkog sveta. Kao što pretpostavljate, radi se o simpatičnom liku Sonic-u, koji je zaštitni znak firme Sega. Posle niza 2D platformskih igara sa ovim junakom, koje su se nekada igrale i igrale na Sega Mega Drive-u, pojavila se i 3D igra, s tim što su žanr i koncepcija originala promenjeni. Sonic R predstavlja ustvari trkačku igru sa elementima platforme. Cilj u igri je stići prvi nakon tri kruga, a to se može uraditi na više načina. Na početku imate izbor između 4 lika, a svaki ima drugačiji stil prelaženja staze. Sonic je brz, a ima i odličan skok. Tu je i simpatičan lik po imenu Tails, koji nije toliko brz kao Sonic, ali je dobar u krivinama, a što je najbolje, može i da leti (moj omiljen). Tu je još Knuckles, interesantan lik koji predstavlja dobar balans, a možete izabrati i ženski lik koji vozi kola (Amy). Kasnije, pobedom na svim stazama, dobijate čak i mogućnost da vozite neku svemirsku letelicu.

Minimum: P133, 32MB RAM, 4xCD-ROM,SVGA



Staza ima ukupno 4 (plus bonus staza koja se otkriva nakon osvojenih prvih mesta na prethodne 4 staze), a to je zaista malo. U najgorem slučaju, trebaće vam 3-4 sata da se naviknete i predjete ih sve, a onda ovaj naslov itekako dosadi. Bilo kako bilo, tu je na sreću multiplayer opcija, i to split-screen, kada se možete igrati na istom računaru sa vašim drugom (ili drugaricom).

Svaki od likova ima neki poseban potez koji mu pomaže u što boljem prelaženju staze. Taj potez se dobija pritiskom na space, tj. njegovim duplim pritiskom. Na primer, to je za Sonica visoki skok u napred, za Tails-a letenje, a za Dr. Robotic-a (upravlja letelicom) izbacivanje raketa (u cilju onesposobljavanja protivnika).

Kao što je to i bilo za svaku Sonic igru, i ovde su prisutni oni žuti prstenovi koji su rasuti po stazama. Međutim, ovde su oni od sekundarnog značaja. Najbitnije je završiti stazu što brže, a još bolje ako sakupite dosta prstenova, jer će vas očekivati neka iznenđenja (skriveni likovi). Isto tako, možete kupiti i druge stvarčice tokom same trke. Neke od njih će vam dati dodatno ubrzanje, neke vam omogućiti prelazak preko vode, itd.

Staze su lepo urađene i modelirane, kao i likovi, i verovatno je grafika najveći adut ove igre, mada ona svakako nije vrhunska. Trkaćete se po tropskom ostrvu, gradu, egipatskim ruševinama (videćete hijeroglife i crteže usput), futurističkoj fabrici, i na kraju ako pobedite na sve četiri, ... ma otkrijte sami.

Pored glavnog šampionata, možete pokrenuti i time atack mode, a tu se krije nekoliko zanimljivih igara. Get 5 Baloon je igra gde upravljajući likom koji ste izabrali morate pronaći 5 balona koji su raštrkani po stazi za što kraće vreme. Tag 4 Characters je jurnjava za ostalim likovima, koji su pobegli na sve strane pre tebe, i svakog od njih morate da stignete i dotaknete.

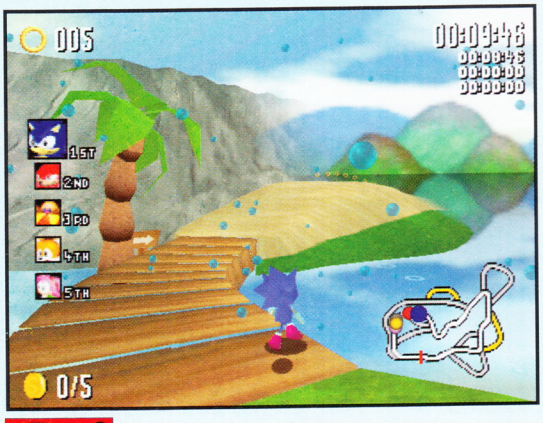
Što se tiče kontrola i ponašanje likova na stazi, Sonic R ne spada u vrhunske igre. Neretko će vam igra izgledati nekako sporo (bez obzira na konfiguraciju), bez osećaja brzine, a onda odjednom uletite u krivinu nespremni da reagujete i upadanje u vodu kraj staze je neizbežno. Skretanje je jako teško izvesti, osim ako ne hodate. A što se tiče kočnica, postoje 2 tastera za njih - leva i desna kočnica (?), ali su totalno beskorisne. Malo (više) vežbanja je neophodno za uspešan završetak.

Muzika prati sve staze i za svaku je drugačija. Radi se o

veselim pop kompozicijama, sa raspevanim ženskim vokalima koje u kombinaciji sa šarenom stazom, okruženjem i likovima mogu trenutno da vas oraspolože.

Ipak, teško da će ova i slične igre, koje po stilu liče na one sa konzola, napraviti neki uspeh na PC tržištu. Jasno je da su one namenjene prvenstveno mlađima, i jedino će oni možda pokrenuti ovu igru. A za njih, zabava je zagarantovana.

Sonic R podržava Direct 3D, a radi i u Direct Draw modu. Po pitanju konfiguracije, nije toliko zahtevan.



IgroMe®

Grafika 3

Muzika 3

Atmosfera 3

Igrivost 2

Trka/Platforma

\+ Vesela i prijatna igra

\- Teške kontrole

Baldur's Gate

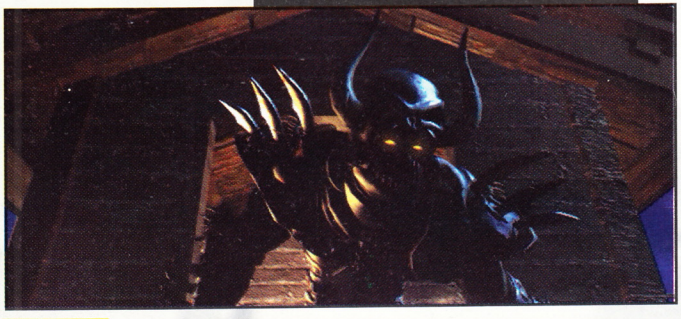
Te večeri sam se žurno kretao podojenim i usnulim (a pomalo i zavejanim) ulicama Beograda, grčevito stežući pet CD-ova promrzlim prstima desne šake. Konačno dotrčah do kuće, usput potpuno zaboravljajući da zatvorim ulazna vrata kroz koja me išiba promaja, i srećan sedoh u kockastu polutamu svoje sobe. Konačno, nakon dugotrajne instalacije, predamnom se ukazao nestrpljivo očekivani Baldurs Gate.

Još mnogo pre pojave kompjuterskih igara, tačnije 1967 godine, nastale su prve knjige Eda Greenwooda (u kojima se sam pojavljuje kao Elminster, mag 29. nivoa), od kojih se vremenom stvorio čitav jedan svet, poput onog iz Tolkinovog Gospodara prstenova, pod nazivom Forgotten Realms. Takvi svetovi su bili odlična podloga za FRP sesije, u kojima je grupa vatrenih igrača na čelu sa Gamemasterom preživljavala mnogobrojne avanture, grozničavo iščekujući ishod bacanja višestranih kockica. To tzv. FRP-ovanje je zahtevalo određena pravila, pa se tako razvilo više sistema, odnosno pravilnika, od kojih je sigurno najpoznatiji (pored Rolemastera, Warhammera i drugih) AD&D, tj. Advanced Dungeons and Dragons. Upravo je Forgotten Realms jedan od campaign settingsa za AD&D, u koga je smešten i Baldur's Gate. Ovo nije prvi put da se susrećemo sa Forgotten Realms-om na kompjuteru. Naime, stariji igrači će se setiti trilogije Eye of the Beholder, zatim igara Pools of Darkness, Treasures of the Savage Frontier itd.

Minimum: Pentium 133, 16 MB RAM 320 MB HD

Posle uvodne animacije i logoa firmi: Black Isle (deo Interplay-a), Bioware Studios, i neizbežnog TSR-a koji ima isključiva prava na sve u vezi AD&D-a, započeo sam kreiranje svog lika, gde se odmah može uvideti ambicioznost i trud programera prilikom izrade ove igre. Za svaku rasu (Human, Elf, Gnoll...) postoji objašnjenje o njenim manama, prednostima i specijalnim sposobnostima. U zavisnosti od izabrane rase, biće vam ponuđene i klase, takođe sa detaljnim objašnjenjima, kao što su Fighter, Paladin, Mage, Druid, Thief... Možete se oprobati i kao Multi-Class karakter, odnosno lik iskombinovan od dve ili tri klase (pr. Fighter/Mage/Thief). Zanimljiva je i mogućnost odabiranja Specialist Mage-a, čime možete postati Necromancer (Mag koji je tesno povezan sa onim svetom), Ilussionist (Mag koji se bavi stvaranjem iluzija i opsesija) itd. Allingment je deo generisanja u kojem određujete vašu ličnost: da li ćete biti zli ili dobri, da li ćete se pridržavati određenih pricipa i slično. Pazite da se ponašate tokom igre u skladu sa allingment-om inače ćete snositi posledice, kako kažu autori. Ja ih nisam primetio jer sam se pridržavao ovog uputstva: npr. sa jednim Chaotic Evil-om sam bez ikakvog razloga (osim toga što sam zao) popio napitak koji daje snagu i jednim udarcem pesnice nokautirao kravu. Posle toga sledi izbor magija i osobina o čemu takođe postoji uputstvo, tako da se dalje na generisanju nećemo zadržavati, osim da napomenemo da je izuzetno zanimljivo i da je, barem meni, trebalo sat vremena da konačno krenem sa igrom.

Uz pomoć PhotoShop-a i malo maste možete ubaciti i svoj lik

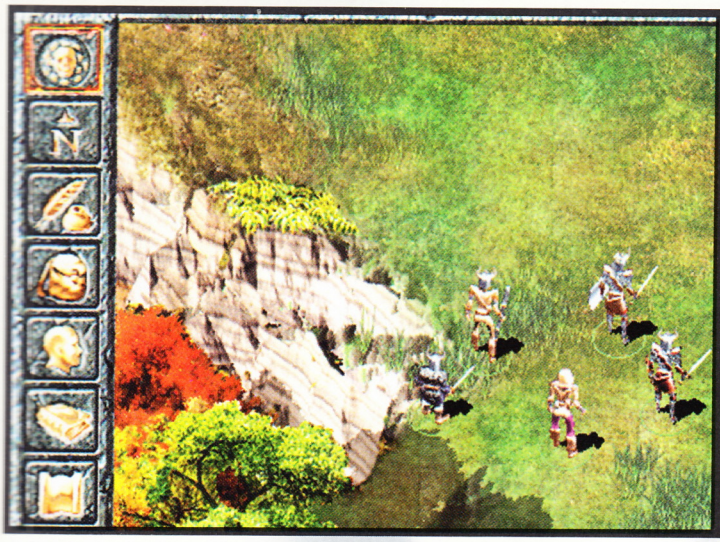


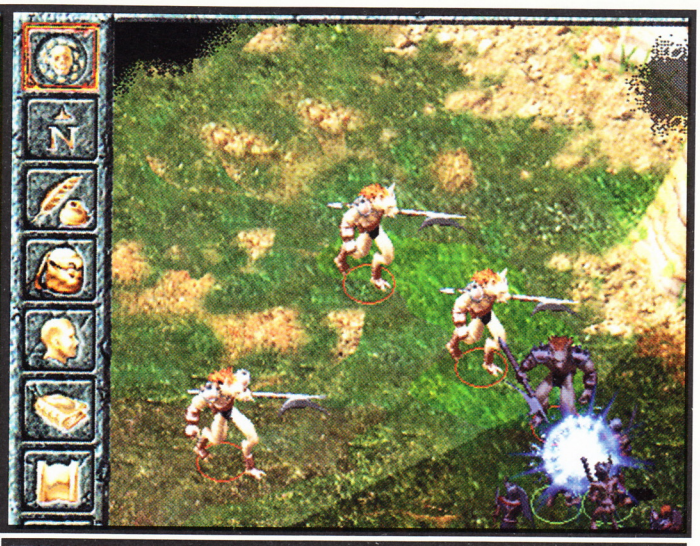
Lepa animacija i glas naratora će vas polako upoznati sa, u početku nejasnom, radnjom igre. Taj prvi deo (prologue) ima za cilj da vas pripremi za prave avanture koje treba da uslede. Te avanture će biti zaista mnogobrojne i zanimljive, a taktika njihovog prelaženja će zavisiti od družine koju ćete vremenom stvoriti.

Ako u družini posedujete Thief-a, sa njime možete na lak način doći do novca obijanjem i pljačkanjem kuća ili sečenjem kesa (takozvane secikese) prolaznicima. Ukoliko vas neko primeti, poželjno ga je brzo onesvestiti klikom na ikonicu pesnice. Međutim, ako ga ubijete, reputacija će vam opasti, i posle nekog vremena će se stvoriti Flaming Fist Enforceri, izuzetno opasni predstavnici zakona sa kojima ćete imati grdnih problema. Uz pomoć člana družine sa izrazitim Strenght-om (snagom, kao što je Fighter) možete pokušati da polomite bravu koju Thief ne može obiti, i razračunati se sa neprijateljima u borbi prsa u prsa. Svaki Ranger ima protivnika protiv koga se bori većom žestinom i dobija određeni bonus za napad (tzv. racial enemy), pa ćete iste lakše uništiti ako posedujete jednog. Sposobnost baratanja lukovima, praćkama i samostrelima je značajna u borbi na distancu, pa ako u vašim redovima imate nekog sa ovom sposobnošću, eto radosti. Potpuno poseban svet predstavljaju magovi: postoji širok izbor čarolija (vremenom ćete ih naučiti), koje mogu delovati na distancu, na dodir (što znači da se treba skroz približiti protivniku), na određenom prostoru itd. Mogućnosti su zaista raznovrsne i sve zavisi samo od vas.

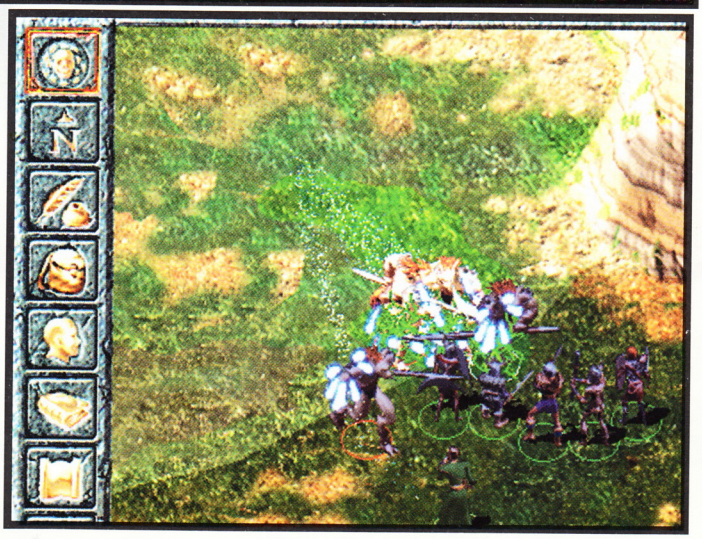
Interfejs je sjajno urađen. Najveći deo ekrana rezervisan je za izometrijski pogled na okolni ambijent i vašu družinu koju pokrećete mišem, dok su za vršenje

Svi brojevi na mapi su objašnjeni u rešenju za igru koje možete naći na našem sajtu





određenih aktivnosti zadužene ikonice levo i ispod ovog ekrana. Uz pomoć tih ikonica možete pogledati i podešavati razne parametre do najsitnijih detalja. Svaki lik poseduje lični dosije, u kome su zaista svakakve informacije: od vremena provedenog sa družinom i broja ubijenih neprijatelja, do omiljenog oružja (magije) i autobiografije. Magic User-ima (oni koji koriste magije) je dostupna knjiga magija (priest ili mage) u kojima podešavate magije za memorisanje. Što je lik na većem nivou (potrajaće), to ima mogućnost memorisanja više magija odjednom. Ovo može biti zamorno jer je proces dug i mučan (mora proći izvesno vreme, tako da ćete često kampovati). Tu su i dve vrste mapa. Velika mapa po kojoj se krećete između lokacija, i mala mapa tj. mapa same lokacije. U njima se ogleda nelinearnost igre jer postoji više puteva kojim možete ići (mada je nelinearnost mogla biti i veća: svaki put kada startujete igru, likovi će se nalaziti na istim mestima, prodavaće iste predmete itd.). Ikonice sa donje strane služe za prikradanje, napad, korišćenje magija ili neke druge sposobnosti izabranog lika. A ako ste selektovali više likova onda namena tih opcija služi za biranje formacije (nazad mageovi, napred ratnici i sl.)



Borba je možda i najlošiji deo igre (zavisi ipak i od ukusa). Ona je rešena real-time, ali sa mogućnošću pauziranja radi dodele akcije vašim likovima. Tu može doći do velike zbrke, pa je možda ipak bilo bolje rešenje izvođenje potez po potez. U opcijama je poželjno ubaciti auto pauzu posle nekih situacija, kao što je lomljenje oružja, jer se takve stvari i ne primete u opštem metežu. Još neke mane se mogu uputiti na realističnost igre, za koju su se (kako izgleda) programeri dosta potrudili, što je rezultovalo i nekim nelogičnostima. Tako vas rođeni otac ubija ako ga pokradete. Ili, kada uđete u nečiju kuću, šetate se po njoj kako vam je volja (i uzimate šta vam je volja).

Ali, ove mane se celokupno gledano i neprimećuju. Više će vam odvlačiti pažnju fantastična atmosfera, gledanje prirode kroz koju prolazite, vremenske nepogode, let ptica... Muzika se takođe menja tokom igre, i smenjivaće se veliki broj tema tokom teških borbi, noćnih pijančenja u krčmi, dalekih putovanja i osetno podići nivo zabave. Zbog toga sam, već reumatičan od promaje i sa dva prsta manje (desne šake) gaseći kompjuter dok mi je u ušima odzvanjala svađa između dva lika moje grupe (zlog i dobrog), bio zadovoljan, jer je FRP žanr dobio još jednog kvalitetnog predstavnika.

CAKE I TRIKOVI

❑ - Moguće je ubaciti sopstvenu sliku i glas u igru (pročitajte Readme fajl)

- Kada pri početku igre siđete u podrum za vežbanje borbi, od stvorenih likova uzmite predmete i Exportujte lika. Startujte novu igru i importujte isti lik koji će sada imati sve predmete izuzetno povoljne za prodaju.

- Uzmite bilo koji editor i otvorite Baldur.ini fajl. Ispod reda gde piše Game Options upišite Cheats=1. Ovim ste postigli da prilikom igranja pritiskom na ctrl + tab otvorite prozor u kome upisujete šifre:

Cheats:DirzztAttacks();
Stvara neprijateljskog Drizzt-a

Cheats:DirzztDefends();
Stvara prijateljskog Drizzt-a

Cheats:Midas();
Dobijate 500 zlatnika

Cheats:CowKill();
Dobijate skrol Cowkill

Cheats:CriticalItems();
Stvara sve kritične predmete

Cheats:FirstAid();
Dodaje sve vrste lekovitih sredstava u inventar

Cheats:ExploreArea();
Otkriva mapu

Cheats:TheGreatGonzo();
Stvara 10 prijateljskih kokošaka berserka (opasno)

Cheats: Hans();
Ako se zaglavite, premešta likove na slobodna polja

IgroMe®

Grafika 5
Muzika 5
Atmosfera 5
Igrivost 3

FRP

+ Grafika, muzika, atmosfera

– Delimična linearnost, konfuzna borba

Falcon 4.0

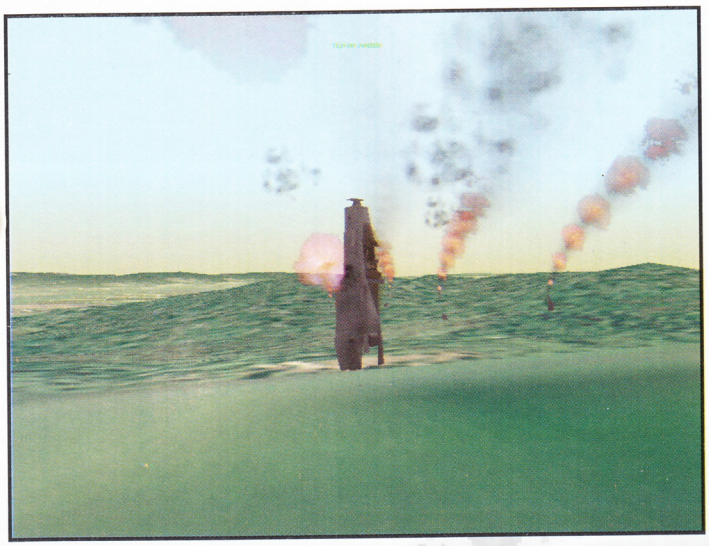
Evo još jedne simulacije modernog aviona, koju nam ovog puta donose udružene snage Microprose-a i Hasbro Interactive-a. Hasbro je odlučio da se nakon silnih (i većinom glupih i dosadnih) obrada stonih igara i dečijih igrica, spomene i u nekoj ozbiljnijoj igri. Ono što možemo da kažemo je da je Falcon 4.0 delimično uspelo ustvarenje. Igra ima sjajne tehičke karakteristike, objekti aviona su tako detaljno urađeni da se za dlaku razlikuju od fotografija, a i tereni su skoro kao pravi. Postoji i druga strana medalje, i jasno se stiče utisak da ova igra ne zrači onim šarmom i šmekom koji imaju npr. Nova Logic-ova ostvarenja, da je manje zabavna i konfuznija u upravljanju.

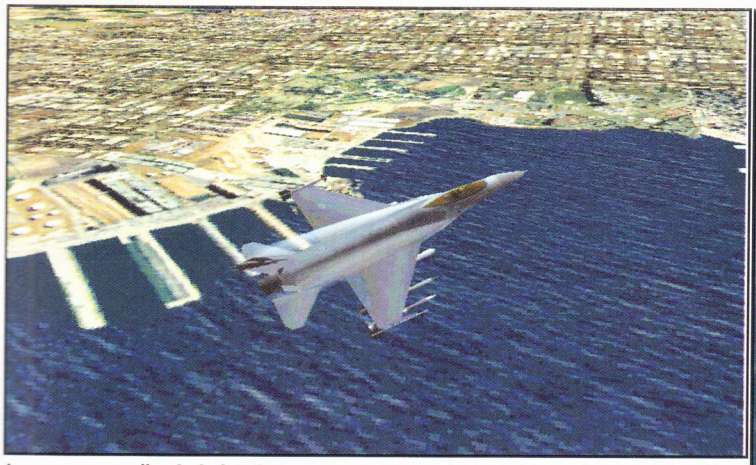
Minimum:
32 MB RAM
Pentium 133 MHz
SVGA karta

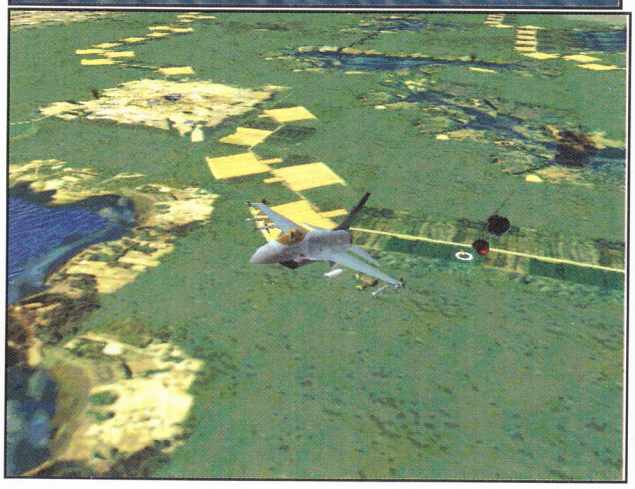
Već nadaleko čuveni avion F16 je i ovde u glavnoj ulozi, ali naravno, to ništa ne vredi ako nema nekog letačkog zaljubljenika u kokpitu, pa ćete tako i ovaj put imati prilike da vidite koliko ste dobri u nebeskim avanturama. Kad sam već spomenuo kokpit, moram reći da je on jedan od najboljih i najdetaljnije urađenih od svih simulacija do sada, a u to se i možete uveriti iz jedne od priloženih slika. Tasterom 3 dobijate virtuelni kokpit kada slobodno možete razgledati oko sebe, samo pazite da se ne zakucate u nešto na putu. Nije samo kokpit dobro rešen, čitava grafička okolina je, kao što je već rečeno, na izraziti visokom nivou, i deluje veoma ubedljivo. Od modela aviona, preko zelenih površina nad kojim letite, specijalnih efekata poput svetlosti, dima, eksplozija i drugo, sve deluje fantastično. To ima i malo skuplju cenu, i za optimalno igranje preporučuje se PII, 64MB RAM, i neizostavni Voodoo. Ako imate neku takvu (ili još bolju mašinu), nemojte pomešati igru sa nekom video animacijom, jer je grafika zaista izvanredna. Nažalost, pejsaži ubrzo dosade, jer je u misijama prisutna samo Koreja i njeni tereni.

Dakle, vi ste rodoljubivi Amerikanac, i dobijate najsavršeniju ujka Semovu avionsku opremu kako bi ste, leteći iznad najdivljijih predela Koreje, zadržali i kontrolisali mir. Kampanji je naravno poklonjena najveća pažnja, i postoji tri njih, ali uvek možete pokrenuti i Instant Action, bacati bombe do milje volje, pregrevati vaš top, i ludo provesti jedno popodne.

Konrole i upravljanje su slabija strana Falcon-a. Totalna atipična raspodela kontrolnih tastera (npr. umesto da strelicama normalno kontrolišete nos i pomeranje aviona, to vršite držanjem Ctrl-a i tek onda strelicama) i sporednih (tasteri za







kamere su čudni, i tako se npr. Fly-by kamera dobija na Shift + 9) utiču na to da ćete se teško snalaziti, a padanja će biti česta pojava. Kao da su autori uvideli da će igra biti malo teža za savlađivanje, i da će biti puno padanja, pa su rešili da bar ta padanja odrade pošteno. Tako smo dobili najrealističnije urađeno padanje i sudar aviona sa zemljom, uz eksploziju, dim, lom i letenje delova aviona na sve strane. Koliko je detaljima poklonjena pažnja, uvidećete i pritiskom i držanjem ctrl+e, kada ćete se eject-ovati, a predivan model padobrana se ubrzo otvoriti, ukoliko niste baš baksuz da se ne otvori (šala na stranu, uvek se otvara). Ukoliko posedujete džojstik, to će bitno olakšati stvar oko komandovanja, i znatno povećati igrivost.

Kroz misije se pojavljuje veliki broj različitih objekata, od brojnih lovaca, preko bombardera, pa do tenkova i brodova... Ukoliko želite da završite neku od tih misija, trebaće vam puno letačkog iskustva, i detaljno razmatranje komandnih tastera (setup/controllers).

Realnost je, naravno, izuzetno visoka. Po tom pitanju, Falcon 4.0 je na profesionalnom nivou, i ne zaostaje za ostvarenjima jednog Digital Integration-a na primer. Od ponašanja aviona u vazduhu, pa preko padanja i uništenja istog sve je vrhunski urađeno. Evo jednog malog testa koji možete isprobati. Kada budete bili na par metara od zemlje, zarotirajte avion tako da kabina bude okrenuta ka zemlji i eject-ujte se. Usledиće logična posledica kao što bi to bilo i u stvarnosti. Pogledajte jednu od slika i biće vam jasno. Realnost ima i negativnu stranu, a to je što će svima koji nisu dovoljno strpljivi predstavljati veliki problem što može rezultirati samo velikom odbojnošću zbog težine upravljanja.

Glavni meni je prebogat opcijama, i jedna od interesantnijih je Tactical Reference, gde se krije enciklopedija aviona, tenkova, helikoptera i brodova, sa uredno ispisanim njihovim osobinama i dotičnim modelima koje možete zumirati i rotirati.

Jednostavno, za ovaj opis nije bilo ostavljeno mnogo mesta da se priča o nečemu što još nije viđeno. Jedino je grafički element malo odkočio u odnosu na konkurenciju, ali ostali su već hiljadu puta viđeni (i ko zna još koliko puta će biti viđeni) a neki su i ispod nivoa.

Kampanja je razočarala, jer se sve 3 dešavaju u istom okruženju, a i kontrole na tastaturi su mogle biti daleko srećnije rešene. Ovako , kada pomešamo jednu od najboljih grafika koja je ikad viđena za neku simulaciju na PC-u, ali i brojne nedostatke i monotonost, dobijamo zlatnu sredinu i prosek u moru simulacija na tržištu.

Ipak, za sve one koje vole moderne borbene simulacije, i pored znatno boljih Nova logic-ovih ostvarenja, mogu mirno da preporučim ovu igru, ali samo ako imate jaču mašinu i neki od džojstika, ili ako ste strpljiviji igrač.

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	3
Atmosfera	3
Igrivost	3

Simulacija Letenja

\+ Odlična grafika, mnoštvo objekata i realistični modeli

\- Teška kontrola, slični pejzaži

SPRING

Zeleni venac:
Brankova 11, 011/626-701
MB Soft
TC Merkator :
011/695-993
THe GaMe®

WCW Nitro

Da li ste se umorili od Street Fighter-a i Mortal Kombat-a? Da li ste željni novih likova i poteza? Ako jeste, i očajnički tragate za nekom novom tabačinom, možete eventualno isprobati WCW NITRO.

Minimum: Pentium
133 16 MB RAM
150 MB HD

WCW je skraćenica od World Championship Wrestling, što će mnoge obradovati jer se konačno pojavila jedna simulacija koja za temu obrađuje kečere. Uvodna animacija je odlična. Meni koji potom dobijate je lep i raznovrstan. Izbor likova je takođe veliki i sastavljen od poznatih kečera (Hulk Hogan, Lex Luger, Goldberger, Giant....). Postoji i više tipova borbi: jedan igrač protiv kompjutera, dva igrača, dva igrača protiv dva kompjutera itd.

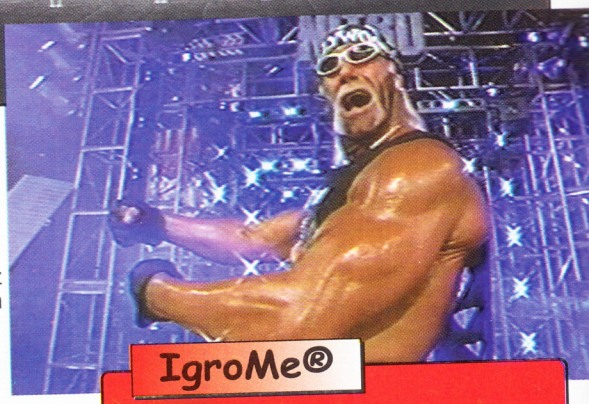
Ali avaj, kada počne borba, smrznućete se. Grafika je blago rečeno očajna. Likovi uopšte ne liče na one koje ste izabrali. Još gore je što se sastoje iz malog broja poligona sa siromašnim teksturama. Ti poligoni su i loše uklopljeni tako da će često dolaziti do probijanja ruku i nogu kroz ogradu i slične objekte. I upravljanje likom je teško. Odziv na komande je loš, a izvođenje poteza nije baš najjasnije, tako da će vam trebati mnogo vremena dok se naviknete i uvežbate. A tek pubilka, ahh... takva grozota se odavno nije videla (ako ste pre mnogo godina igrali Pit Fighter-a, koji je bio emuliran sa atarija, znate na šta mislimo). Stoga ju je poželjno isključiti, od čega imate dvostruku korist

a) Nećete gledati u pravougaonike koji menjaju boju

b) Igra će bolje raditi.

Ipak, postoje i neke svetle strane. To je pre svega solidan izbor verno prenesenih kečerskih bacanja, zahvata, i svih pokreta uopšte (motion-capture tehnologija). Javno pohvaljujemo taster za vređanje protivnika, bez čega kečeri sa svojim beskrajnim prekucavanjima ne bi bili ono što jesu, tako da se u toku borbe stiče utisak pravog meča. Tome će još doprineti poneki uzvici publike i komentatora kojih ipak ima malo. Igru donekle vade i animacije. Za svaki lik prilikom njegovog biranja postoji kraća animacija uz čiju pomoć ćete pronaći svog ljubimca. Posle toga vam jedino preostaje da nekako pređete preko ružne grafike i odziva na komande, i započnete osvajanje ringa. Ako igrate u dva igrača (a može i više preko mreže), utisak može biti još bolji.

Ipak, neznamo zašto je trebalo da se ovakva igra izbaci na tržište. Na svakom polju je ispod proseka. Naše mišljenje je da je igra mogla biti znatno bolja da se malo više poradilo na njoj. Ali ipak, zaljubljenici u kečere će možda pronaći nešto u WCW NITRO-u. Uostalom, i nemaju neki izbor.



CAKE I TRIKOVI

- Da bi dobio sve borce:
  - Eskiviraj 4 puta,
  - blokiraj 4 puta,
  - tag-uj 4 puta,
  - vređaj 4 puta,

A onda pritisni help jednom!

Ako sve uspešno izvedete čućete zvuk u meniju.

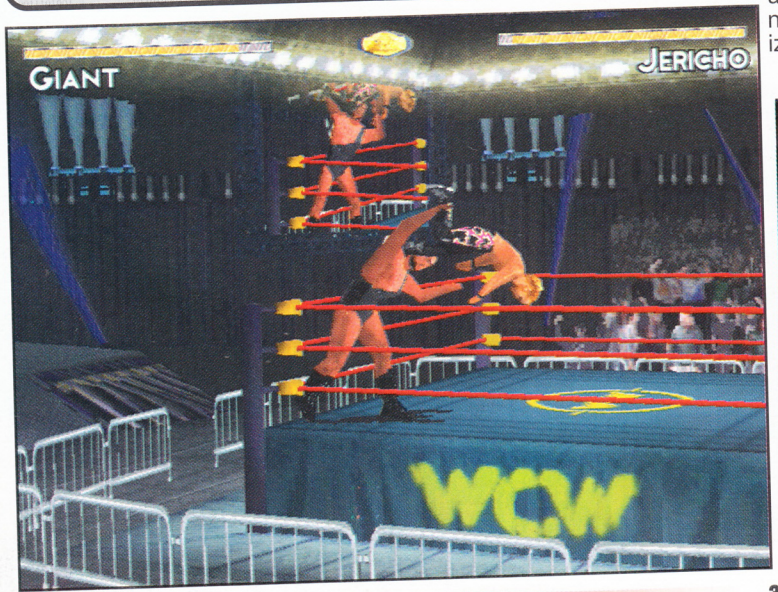
IgroMe®

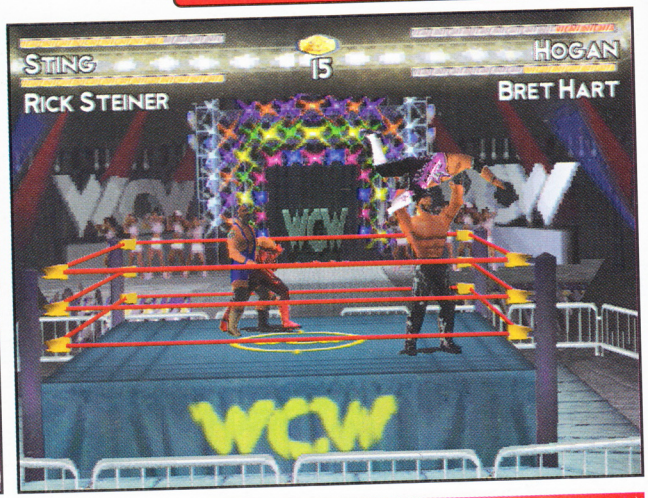
Grafika	2
Muzika	3
Atmosfera	3
Igrivost	2

Tabačina

\+ Lepe animacije

\- Skoro sve





VITAE systems
IGRAONICA
Vojislava Ilića 45
Tel: 417-872
radno vreme: 17:00 do 07:00
subotom i nedeljom
NON-STOP !
10 dinara sat
7 posle ponoći

Recoil

Kada iznajmite Recoil verovatno će vam reći da se igra sa CD-a bez instalacije. Postoji i jednostavan razlog za to. Na CD-u se nalazi RiP. To konkretno znači da iskopirate 333 Mb na HD i igrate se do mile volje pod uslovom da možete da izdvojite toliko prostora na HardDisk-u.

Kada budete startovali prvi put i posle dramatičnog uvoda sa izlizanom temom (pojedinac spasava Zemlju od loše nastrojenih momaka) naći ćete se u okruženju koje podseća na Battle-Zone. Neka vrsta tenka (Battle Force Tank) iz 2000 i neke godine vam je na raspolaganju da uništite sve na šta naiđete i da pri tom završite misije. Misija ima 6 i predstavljaju u stvari ostrva na kojima je potrebno da kroz više zadataka potamanite sve ili jednostavno izvršite zadatke ne potamanivši sve neprijatelje. Na raspolaganju u celoj igri vam stoji 18 različitih oružja sa različitim načinom delovanja. Sva oružja ćete kupiti kao dodatke na zadacima. Oružja imaju jako veliki dijapazon dejstava. Od običnog blastera do atomskih bombi za masovna uništenja. Najzanimljivije je to što ako upotrebite neko malo jače oružje tipa bombi na mestu na kome je bomba pala ostaje rupa u zemljištu. Neke od bombi na mestu na kome eksplodiraju prave jezerce živog peska i blata koje vas usporava (kao i neprijatelje uostalom). Napalm top pali kako neprijatelje tako i teren na koji se puca posle čijeg dejstva plamen gori neko vreme.

CAKE I TRIKOVI

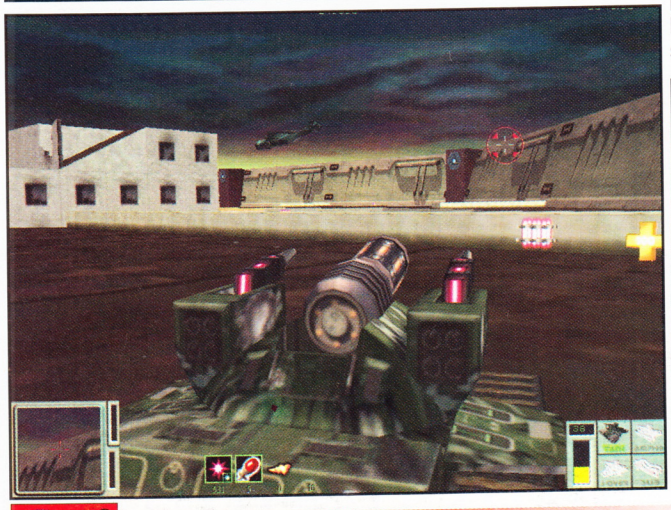
- ❑ U toku igre otkucati Ctrl+X, a potom:
- ❑ Cavalry - za bezmrtnost
- ❑ Hemmit - za sva oružja
- ❑ Medic - za popunjavanje štita

* Voditi računa o velikim slovima na početku reči. Ako niste otkucali Cheat Code pravilno nećete dobiti odgovarajuću poruku na ekranu koja vas obaveštava o aktiviranju dotičnog.

U toku igre ćete takođe menjati svoje oblike tako što ćete u nekim misijama dobijati potrebne delove ne bi ste li svoj mali tenkić preradili u neko drugo vozilo tipa: hover craft, amfibija ili podmornica. Kontrola vozila, iako su nadrealna, dosta podsećaja na tenkovsko kretanje, mada je pokretanje i uopšte kretanje jako jednostavno. Najbolje je razdvojiti pokretanje kupole i samog tenka na kontrolu kupole na mišu a kontrola vozila na tastaturi. Iza vas ostaje trag gusenica, trag na vodi i pod vodom a boga mi kada uzmete oblik hover craft-a dižete poveću prašinu za sobom (što vas čini upadljivijim za neprijatelja ali to ionako nije ništa strašno, zar ne?).

Svaka od misija se odigrava na različitom i karakterističnom terenu za tu misiju (ostrvo). Na svakom ostrvu potrebno je završiti par zadataka da bi po vas došao avion za transport na sledeće ostrvo. Taj isti avion vam iz vazduha baca paketiće u kojima se nalazi municija, armor ili najverovatnije ono što vam najmanje treba ali nije bitno, imate podršku iz vazduha što i nije mala stvar. Misije mogu imati za zadatak uništavanje raznoraznih izvora energije i sirovina, uništavanja podvodnih baza ili površinskih nuklearnih lansirnih rampi. Za završetak misije nije potrebno potamaniti baš sve neprijatelje, mnogo je korisnije ići na izvršenje zadatka, ali je u većini slučajeva neophodno uništiti smetala.

Nailazićete na raznorazne neprijatelje, od malih platformi kojima upravlja nešto što liči na ljude a tako se odaziva (pogotovo kad ih ugazite i razmrljate gusenicama po podlozi), preko pokretnih topova koji ispaljuju gadne bombe, pokretne bacače plamena, samohotke koje ispaljuju navodeće rakete, podmornice i brodove. Ogromna količina najrazličitijih neprijatelja je definitivno veliki plus ovoj igri jer ćete s vremena na vreme kada vidite novo neprijateljsko vozilo imati želju i priliku da ga upoznate do detalja. AI (veštačka inteligencija) protivnika je



urađena fenomenalno i predstavlja nešto što se dosada i nije baš često viđalo. U stanju su da organizuju zasede, da jedno od manjih vozila izleti pred vas, vi ga pojurite ne bi ste ga rešili životnih problema, kada vas iza ćoška sačeka "big mamma" i kaže zbogom! Takođe, ako su usamljeni i slabiji od vas kada pripucate pohitaće u suprotnom smeru od vas punom brzinom ne bi li se sakrili i vratili u najnezgodnijem mogućem trenutku po vas. Takođe je na svakoj misiji prisutan i odvratni helikopter koji je nemoguće uništiti ničim osim navodećim raketama koje se dobijaju na kasnijim nivoima, tako da je najbolje naviknuti se na njegovo neprijatno prisustvo i (pokušati pre)živeti imajući u vidu tu činjenicu.

Verzija igre koja je došla do nas (RiP?) nije imala podršku za MultiPlayer. Međutim kada dođe puna verzija moći će da igra do 32 igrača, a postojaće i opcija za trkanje tenkova (BFT-a). Igra na Voodoo-u (1 i 2) radi korektno i izgleda fenomenalno (pogotovo eksplozije i efekti raznoraznih oružja). U SoftWare-skom modu igra na pentiumu 233 u 800*600 radi sasvim korektno (ponekad preskoči koji frejm ali nije strašno). Recimo na Viper-u 220 nije htela da radi, dok na NVidia- čipovima radi sasvim korektno (na TNT-u i u 1024*768). Efekti izmaglice i ostalih atmosferskih prilika urađeni su fenomenalno i ne smetaju atmosferi (ne smanjuju drastično vidno polje). Igru možete da igrate sa pogledom na vaše vozilo (što se toplo preporučuje) ili sa pogledom iz kabine tenka (u ovom modu je malo teže odrediti pravac kretanja vašeg vozila). Efekti eksplozija urađeni su pristojno bez šuštanja i puckanja, dok su muzičke numere prisutne ali ne i u verziji koju smo mi dobili.

Žanr igre je malkice teže odrediti. Moglo bi da se kaže da je strateška simulacija borbe tenkovima ali i nije. Ovo nije ni čisto akciona simulacija jer ćete vrlo često morati da smišljate taktički prilaz neprijatelju jer je odbrana jako dobro organizovana. Istina se nalazi negde između i pretstavlja pravi izazov za svakog pravog igrača akcionih igara. Jedino treba sačekati da dođe puna verzija pa da probamo multiplayer, i čujemo muzičke numere. Do tada treba žrtvovati 333 Mb i igrati ovo fenomenalno ostvarenje Zipper Interactive-a.

Minimum:
Pentium 133MHz,
16 Mb RAM,
0(333) Mb HDD

Sva vozila i oružja na koja možete naleteti u igri!

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	5
Igrivost	4

Strateška simulacija tenkovske borbe

+ Izbor oružja i neprijatelja, raznolikost misija

– Stara tema u novom ruhu

Rage of Mages

Monolith Productions je za razliku od dosadašnjih quake-olikih igara na tržište izašao sa jednom interesantnom mešavinom žanrova. Rage of Mages, je spoj strategije u realnom vremenu i FRP-a.

Igra je podeljena na misije koje su povezane pozadinskom pričom. Povremenim razgovorima u tavernama ili prodavnicama možete dobiti neke dodatne misije. Veći deo priče je linearan, a najveći uzlet mogućnosti izbora je biranje između glavne (i neophodne) i neke sitne sporedne misije. Spasavanje sveta je ponovo u toku, vaša četvoročlana družina se pogubila prilikom teleportacije i glavni lik se nalazi usamljen na svom quest-u.

Komande koje se odnose na strateški deo igre su u potpunosti preuzete iz wacraft/C&C klonova (grupisanje jedinica, opšte komande kao i prikaz energije), i svako iskustvo iz pomenutih igara je upotrebljivo. FRP elementi: likovi (koji se dele na heroje i najamnike) imaju svoje osobine (osnovnih je četiri plus još desetak koje potpadaju pod veštine) koje se mogu povećati tokom igre. Neki likovi će vam se sami pridružiti za neke od (njima emotivno bliskih) misija. Postoji odlično razrađen inventory sistem sa ogromnom količinom predmeta, koji se posebno pokazuje na delu prilikom ubijanja neprijatelja. Ono što će ostati iza njega je ono što i koristi u igri. Nema više nekog standardizovanog blaga koje će se po principu slučajnosti pojavljivati. Ono što ste obukli videće se osim na manjem displeju u donjem desnom uglu i na samom sprajtu u igri. Iskustvo u igri ne postoji, već se vaše osobine (sve veštine izuzev četiri osnovne) povećavaju korišćenjem pravih oružja. Tužno je što u igri postoje samo dve klase fighter i mage (doduše postoji i izbor pola).

Borba koja je po svim standardima korektno odrađena i ima jednu pojedinost koja privlači pažnju. Povlačenje je sada uključeno svim inteligentnim bićima što znači da ako mačem jurite strelca potrajaće. Jurite li dva strelca - povredićete se. Vremenom će vam se hit poeni povećavati tako da bežanjem možete postići nešto. U toku kampanje za jednog igrača vaši magovi će na kraju borbe izlečiti svakog povređenog člana družine (ili mrtvog, doduše pre nego što se raspadne).

Lep detalj je i promena dana i noći koja u igri ambijentalno osvetljenje menja od crvenkastog preko plavog (mesečina, mesečina joj joj!).

Dodatni elementi Diabla vidljivi su uglavnom u multiplayer modu (bez CD-a se možete priključiti na partiju, tako da vam je jedan disk dovoljan za igranje) koji se prilično razlikuje od glavne igre. Vodite samo sebe, bez ikakvih najamnika, neprijatelji se vremenom ponovo pojavljuju i jedini cilj vam je budženje lika (novcem i veštinama). Velika količina neprijatelja koja vas može napasti odjednom nekako daje težinu kooperativnom igranju. Izbor mapa je mali (četiri), i podeljene su po težini. Govori li vam nešto podatak da već na drugoj mapi/nivou ima zmaj? Kada zaginete u multiplayer igri, a dešavaće se verujte mi, izgubićete sve predmete na sebi osim para i pojavićete se u gradu. Jedino što će vas podsećati na tužni događaj je broj reinkarnacija koji se vidi prilikom izbora lika. Varanje snimanjem statusa je preprečeno automatskim snimanjem statusa.

Uspe li ova igra da pobudi šire interesovanje novih mapa će sigurno biti.

Intro je maštovit i vredi ga videti. Svi renderovani likovi urađeni su tako da liče na lutkarsko pozorište.

Minimum:
Pentium 133 Mhz
16 Mb RAM 4X CD-ROM
85 Mb HDD

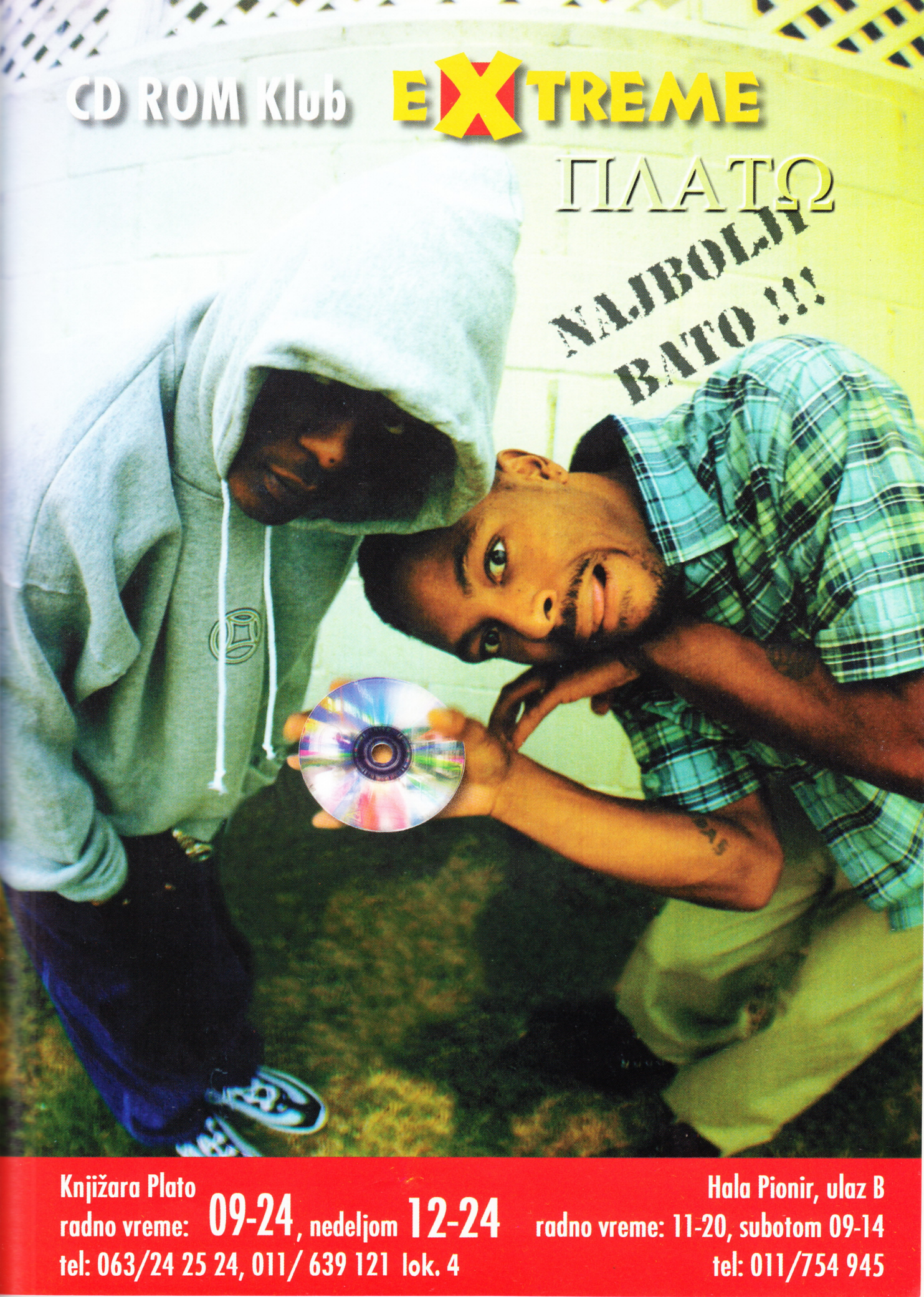
IgroMe®

Grafika	3
Muzika	3
Atmosfera	3
Igrivost	4

FRP/Strategija

+ Zanimljiv AI, inventory koji ne laže

− Malo mapa za multiplayer, linearnost



Knjižara Plato
radno vreme: 09-24, nedeljom 12-24
tel: 063/24 25 24, 011/ 639 121 lok. 4

Hala Pionir, ulaz B
radno vreme: 11-20, subotom 09-14
tel: 011/754 945

Sim City 3000

Neprekidno pristizanje nastavaka poznatih igara već postaje problematično. Ne postoji mnogo različitih načina na koje možete reći "ovo je simulacija izgradnje grada". Sa druge strane lako je zapasti u zanos iznošenja malih noviteta i poboljšanja, kojima će ovaj najnoviji nastavak da vam privlači pažnju.

Kao treći nastavak u serijalu, SimCity 3000 morao je da napravi povelik korak (u unapređivanju) u odnosu na svoje prethodnike. Relativno nezapažen prolazak verzije 2000, koja u odnosu na original nije donosila mnogo novina stavila je ljude iz Maxis-a pred zadatak proizvodnje igre koja će ih vratiti na vrh. Pojavilo se i par prilično uspešnih klonova (prvenstveno Holiday Island) od kojih su odgovorni mogli ponešto i da nauče.

Svi oni koji se sećaju osećaja posle prvog pokretanja Sim City-ja biće oduševljeni uspehom Maxisa da taj osećaj prenese na treći nastavak.

Kada prođete uvodno privikavanje na interfejs i počnete (makar samo zbog nostalgije) da gradite bićete momentalno privučeni ovim svetom u kome vladaju peticije, žalbe, demonstracije i štrajkovi. Simovi (žitelji vašeg Sim grada) u ovoj igri nisu više samo statistički podaci. Sada ih možete videti kako šetaju ulicama, voze ili demonstriraju.

Napokon možete i videti svoje građane

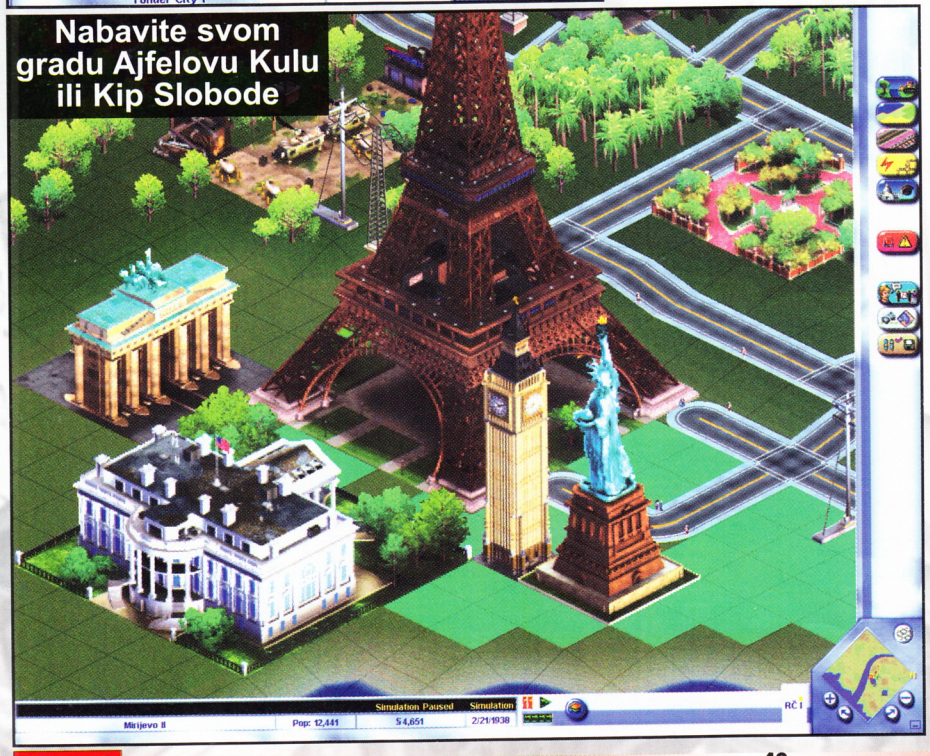
Umesto dosadašnjih zahteva (građani zahtevaju aerodrom) slaće vam peticije (podprosečna kuglaška liga traži legalizaciju kockanja - zbog njihovih poker večeri). I na kraju krajeva, ako uspete da smirite bar deo populacije dići će vam (bukvalno) spomenik.

Minimum: 32 MB RAM Pentium 166 MHz SVGA Karta (3D karta je poželjna)

Interfejs je prenet iz verzije 2000, sa nekim poboljšanjima (poravnavanje zemljišta više nije onako naporan posao) i sa par opcija koje su do sada nedostajale - slanje vatrogasnih ili policijskih jedinica u bilo koji deo grada. Postoji i dugme za uzbunu, na čiji se zvuk svi razbeže kućama koje ako prečesto koristite ljudi ignorišu (u novinama vas mole da više ne vičete Vuk!).

Skrolovanje ekrana prilaskom miša do ivice ima svojih prednosti (građenje puteva) i mana (ako nešto rušite, a ekran vam otklizi na levo može se desiti da porušite pola grada).

Jedna od najkorisnijih opcija je MEET, čijom upotrebom silazite u mase, odgovarate na peticije ili se savetujete sa ekspertima. Zastupljena je podeljenost po resorima, tako da će u vezi sa kockanjem finansijski



Nabavite svom gradu Ajfelovu Kulu ili Kip Slobode

IgroMe®

Grafika 4
Muzika 3
Atmosfera 4
Igrivost 5

Simulacija stvaranja

+ Uspešno prenesen stari osećaj, humor

− Prilikom uveličavanja grafika se zamućuje

Neredi, požari, i poneki UFO su samo neki od mogućih problema

savetnik zastupati jedno, policajac drugo a ženski konzervativni savet treće gledište. Uopšte za svaku nedoumicu stajaće vam sa strane ADVICE taster gde ćete moći da sazmate pozitivne i negativne efekte. Sve peticije možete odbijati što će uvek dovesti do zvuka urlanja mase, ali to je jedna od neophodnosti.

Opcijama za zakone i takse možete pitno uticati na razvoj vašeg grada. Tu će uz neke sitnije stvari tipa svetla na stepeništima i čuvara na pešačkim prelazima biti i opcije za policijski čas sa čijom se upotrebom mnogi neće složiti.

Mapa dobija na dubini sa mogućnošću zumiranja (u grafičkim opcijama može se podesiti na kom nivou uveličanja su automobili i ljudi vidljivi), mada ako preterate zgrade počinju da deluju zamrljano.

Susedni gradovi su sada znatno realnije predstavljeni, i pregovaranje sa njima nije samo puka formalnost. Sklopite li neki posao koji će negativno uticati na životni standard vaših simova žaliće se. Da bi ste sa susedima stupili u bilo kakav kontakt potrebno je da dovedete put (ili strujovod - ako želite da prodate/kupite struju) do vrlo mape.

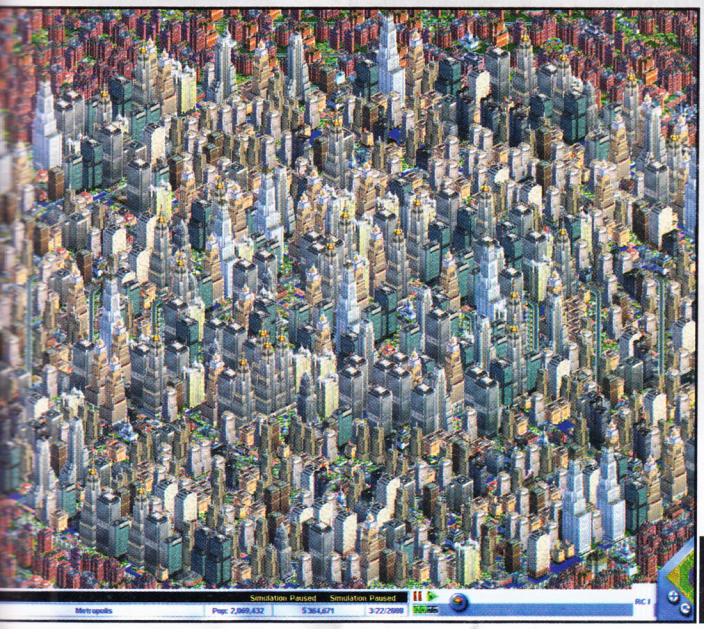
Povremeno se može ukazati prilika da u saradnji sa državom (SimNation) sklopite posao. To može biti nešto sasvim beznačajno/bezopasno (svetionik), ali ponekad vam se nude i znatno kontraverznije stvari (teško obezbeđeni zatvor). Za takve stvari u igri postoji izraz NIMB (Not In My Backyard) - ili zgrade koje donose profit, ali ih niko ne želi u svojoj blizini. Za svaku ponaosob procenite, i pripazite na zakonske dodatke (dok vam stoji izgrađena kockarnica ne možete da ukinete kockanje).

Neke od turističkih atrakcija drugih gradova možete po bagatelnim cenama dopremiti u vaše malo misto. Broj takvih zdanja je ograničen na 10, i pored ulepšavanja grada imaju i poneku "korisnu" funkciju (Epire State Building povećava domet mobilnih telefona!).

Moraćete da zapamtite da nikada SVI neće biti zadovoljni. Bude li ih ipak dovoljna većina grad će vam (izuzev sastavljanja pesmica u školi) izgraditi vilu, sudnicu, pa i spomenik. Zanimljivo je da na vašoj kući, od podataka, možete videti koliko je puta gađana jajima, a na spomeniku koliko ga je golubova do sada posetilo.

Smanjena količina nesreća koje mogu zadesiti vaš grad (nema više godzile) kompenzovana je humorom i boljom grafikom. Ako vas zadesi poseta vanzemaljaca, videćete male UFO-e kako prave famozne krugove u žitu, tornado će podizati u vazduh objekte na koje naleti, dok će demonstranti ići ulicom i rasturati sve na šta naiđu dok ih snima televizijski helikopter.

Igra koristi 3D akceleraciju (Direct3D ili voodoo) i prilično je memorijski zahtevna. U slučaju usporavanja poželjno je da isključite neke od animacija. Postoji i podrška za 3D zvuk, mada nije najjasnije zašto.



Cilj kome valja težiti

CAKE I TRIKOVI

- Da bi ste aktivirali šifre za varanja pritisnite Ctrl+Shift+Alt+C istovremeno. Pojaviće vam se prozor u kome možete ukucati kodove.

i am weak - Izgradnja svega postaje besplatna

call cousin Vinnie - Pojaviće vam se novi lik sa peticijom. Ovaj "biznismen" će vam ponuditi novac bez ikakvih pitanja

zyxwvu - Ova šifra nije omogućena svima, već samo onima koji su odbili gore-pomenutog biznismena. Dobićete CimCity zamak koji izuzev što lepo izgleda donosi razne bonuse

garbage in, garbage out - Omogućeno je građenje svih zgrada vezanih za uklanjanje đubreta

power to the masses - Omogućuje se građenje svih elektrana.

water in the desert - Omogućuje se izgradnja svih vodovodnih objekata

Salt on - Sva voda postaje morska

Salt off - Sva voda postaje pitka

Terrain one up - Podiže teren

Terrain one down - Spušta teren

Terrain ten up - Podiže teren

Terrain ten down - Spušta teren

pay tribute to your king - Sve nagradne građevine su dostupne

I love red tape - Omogućuje se razni zakoni i zabrane

lets make a deal - Pojavljuju se poslovne ponude od suseda

nerdz rool - Najveći tehnički nivo industrije

Snow Wave: Avalanche

Snow Wave: Avalanche je igra koja me je puno namučila. Po prvom pogledu sam pomislio evo ga još jedan X Games: Proboarder, ali sam kasnije uvideo svoju zabludu.

Pri biranju lika imate TRI mogućnosti od kojih vam toplo preporučujem Winter Fox-a, zbog uravnoteženih sposobnosti. Njihove mogućnosti su izražene kroz dve osobine abillity(sposobnost izvođenja akrobacija) i stabillity (sve je jasno). Naša preporuka ima obe osobine dobro uravnotežene tako da je pogodan za početnika.

Minimum:
16 MB RAM
Pentium 266 MHz
2MB SVGA karta
15 MB HDD

Pri izboru načina vožnje ostavljene su vam tri mogućnosti: slalom, vožnja sa samo jednim velikim skokom i vožnja sa dosta manjih skokova. Takođe možete birati protiv koga se trkate: vreme, kompjuterski vođeni protivnici i sa duhom. Poslednja mogućnost je i najinteresantnija, jer se u stvari trkate sa samim sobom, odnosno vašim likom iz prethodne runde.

Način izvođenja je odrađen korektno sa detaljima koji doprinose uverljivosti. Grafički, teksture su jednostavne i efektne. Iako je u 90% slučajeva u pitanju samo snežni nanos ipak treba biti stručnjak i odraditi to korektno.

Ima podršku za sve poznatije 3Dkarte, sa ubačenim efektima kao što su Gouraud shading i svi ostali koju su postali standardni.Osećaj brzine je uverljiv pomognut dobrom zvučnom podrškom. U toku vožnje vas prati muzika sa CD-a, koju možete i isključiti, i uživati u šuštanju snega pod daskom, ili zviždanju vetra oko ušiju.

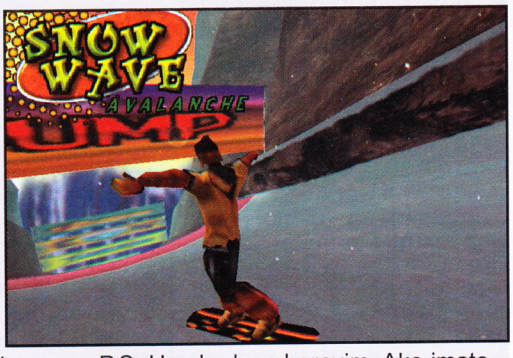
Sama kontrola je lepo izvedena, sa podrškom džojsticima sa forcefeedback-om (povratna informacija u vidu drmusanja džojstika pri dodiru sa podlogom). Tastatura takođe može da posluži kao priručno sredstvo. Pri pokušaju da se zaobiđu zastavice od velike pomoći je taster Ctrl koji omogućuje oštre zaokrete i nagla usporavanja. Takođe treba znati da se pritiskom na taster napred lik saginje i praveći manji otpor brže kreće, dok se uspravljanjem usporava i mnogo je lakši za upravljanje.

Sve ovo je lepo i slatko i nema nikakve veze sa uvodnom rečenicom dok se ne dođe do skokova. Naime komjuterski vođeni likovi prave raznorazne vratolomije, dok moj lik ma šta radio ni da se pomeri. Onda sam proverio setovanje za tastere - NEMA IH. Pogleda sam readme fajl, zove se handleiding.txt, da dobro ste pogodili na Nemačkom je. Otišao sam na sajt kompanije i našao sam objašnjenje da se sve što meni treba nalazi detaljno opisano u originalnom uputstvu koje se dobija uz igru. U meni se probudio inat i ja sam izleteo na stazu u želji da napravim neku akrobaciju. U blizini 18360-og bezuspešnog pokušaja, i baš nekoliko sekundi pre nego što sam sažvakao i desnu cipelu, naišao je drugar koji zna Nemački . Hvala mu, spasao me je od unutrašnjeg krvarenja (moja desna cipela ima metalne kopče koje sam ostavio za zasladjenje). Stoga evo načina na koji se izvode skokovi:

- Nekoliko trenutaka pre skoka pritisne se DESNI SHIFT i ne pušta se do trenutka doskoka.
- Prvi sledeći taster koji se pritisne treba da bude kursorski jer se njim određuje vrsta akrobacije (dozvoljene su i kombinacije kursorskih tastera).
- Potom kursorski tasteri ponovo preuzimaju ulogu upravljanja, što vam omogućava neke izmene u poslednjem trenutku.
- Odskok se vrši pritiskom na DESNI CTRL + kursorski taster.
- Ne zaboravite da otpustite DESNI SHIFT pre doskoka.

Ovo uz malo vežbe vam omogućuje da pravite spektakularne skokove na kojima vam i prijatelji mogu zavideti jer postoji korektno odrađena opcija za igranje više igrača u mreži.

Ako volite bilo kakvu vrstu trka ova igra vam u zimskom dobu može pružiti dosta zabave.



P.S. Umalo da zaboravim. Ako imate AWE 64 (nije bitno Gold ili Value) očekujte probleme sa zvukom koje rešavate tako što Hardware Acceleration stavite na minimum (Control Panel -> Multimedia Properties->Audio->Advanced Properties).

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	3
Atmosfera	3
Igrivost	2

Sportska simulacija

\+ Atmosfera i grafika

\- Teške komande i problemi sa zvukom

Beskompromisni igrački sajt

eXXtreme 3D

www.exxtreme3d.co.yu

Šta ima novo na WWW-u?

ROLLCAGE DEMO

Da pogodimo.... strastveni ste zaljubljenik u ludačke vožnje kolima, Powerslide vam nije zanimljiv, DethKarz ste već izigrali, i pod hitno vam treba nešto novo... Pravac http://www.rollcage-game.com po 8.5-megabajtni demo.

WARGASM ZAKRPA

DID je izbacio patch za Wargasm koji rešava probleme sa Cyrix-ovim procesorima, dodaje mogućnost konfigurisanja sopstvenih kontrola, ispravlja gomilu sitnih bagova, i dodaje neka vidljiva pobljšanja (npr. kada pogodite nekog projektilom, raznećete ga)...
http://www.3dfiles.com/patches/wargasm.shtml

WORMS: ARMAGEDDON DEMO

Iz fenomenalne kuće Team17 dolazi nam demo isto tako fenomenalne igre. Znate već: mali crvi koji raznose glave jedni drugima što vecim i sočnijim eksplozijama. Za užitak će vam biti potrebno 13.29Mb prostora na disku, a uz to ćete dobiti i mogućnost internet multiplayer igranja preko WORMNET servera... http://worms.team17.com/

GRIM FANDANGO DESKTOP TEMA

Šta da se radi kada je većina ljudi slabog srca kada su u pitanju Lucas Artsove avanture... jedino da im se ponudi jedna ovakva kombinacija screenova (uključujući start-up i shut-down screenove), zvukova iz igre, kursora i ikonica kojom će ukrasiti desktop kompjutera. Nešto više od 2Mb čeka vas na http://techbec.oricom.ca/files/GrimFandango.zip

HALLOWEEN HARRY 3

U pitanju je drugi nastavak stare skrolujuće platformske igrice koja je dobila novo 3D ruho. Harry je još uvek u ranoj fazi razvoja (programeri kažu da je tek 1% posla završen), ali se na mreži već mogu pronaći neki screenshotovi iz prve i jedine misije do sada napravljene.
http://www.geewhiz.com.au/

STARSIEGE TRIBES BOTOVI

Pošto smo mi osakaćeni što se linija sa svetom i igranja MP tiče, odlična je vest da su se dobri ljudi iz Dynamix-a setili da naprave kompjuterski simulirane protivnike. Na www.datumplane.com ćete pokupiti potrebnih 1.2Mb.

FIFA 99 EDITOR

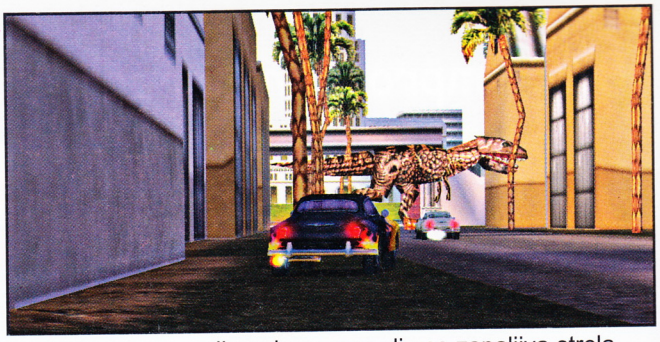
Cool stvar... Programčić s kojim ćete menjati boje dresova, brojeve na dresovima, stadione, ruke igrača, krugove oko igrača, izgled lopte, zastavice itd....itd... http://www.fifa99.net/downloads/

THIEF PATCH

Dugo iščekivani patch za "Lopova" težak ni manje ni više nego 10Mb. Zakrpa dodaje EAX podršku, cheatove i još mnogo dobrih stvari...
http://www.lglass.com/thief/THIEF133.EXE

www.exxtreme3d.co.yu

Speed Busters



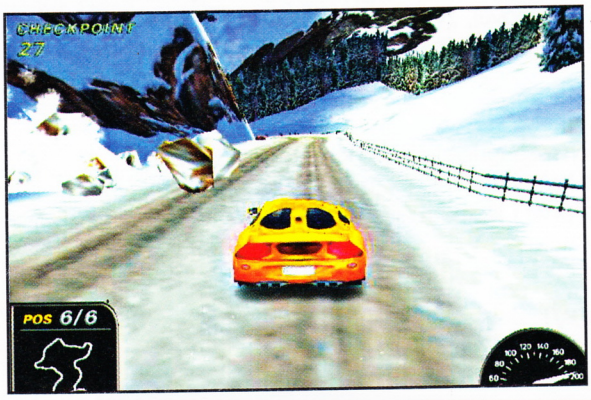
Ovaj mesec je stvarno bogat naslovima iz oblasti simulacije vožnje. Pored Colin-a, Dethkarz-a, sada je stigao i Speed Busters. Na svu sreću, i posle letimičnog igranja se vidi da ovaj naslov i pored jake konkurencije zaslužuje zapaženo mesto u ovom broju.

Uvodna animacija je bizarna, rađena filmski, i za prvo gledanje zbunjujuća. Ona nas ubacuje u priču kako je jedan policajac na lutriji dobio nagradu od 1,000,000 dolara, i zbunjen tolikim mogućnostima kako da ih potroši, malo zastranio, pa je odlučio da organizuje šampionat. E, taj šampionat je vrlo specifičan, jer se vozi po normalnim saobraćajnicama, koje kontrolišu policajci sa radar detektorima, i nagrađuju takmičare koji najbrže projure pored njih. UH!

Pri prvom (i ostalim) startovanjima videćete širok dijapazon grafičkih karti koje igra podržava, i u potpunosti koristi njihove mogućnosti. Što se zvučnih karti tiče, i njihova zastupljenost je velika, koristi se sve od Aureal 3D zvuka preko Surround-a. Meni za zvuk je lepo urađen i već ima pripremljena set podešavanja sa kojim-a se akcenat stavlja na ambijentalne zvuke iz igre, ili na muzičku podlogu. Muzika je neobična, i produkcijski odlično odrađena. Nije klasična, tehno šraf ili šta već, već se mora čuti, a većini će se i dopasti. Izvrsna je podrška raznim vrstama joystick-a, i joypadov-a, a ako ste neki od retkih srećnika koji poseduju uređaj sa force feed back-om (povratna sprega), ovo je igra koju ćete voleti.

Po startu trke se vidi da je grafički engine solidan, mada ne i na nivou recimo onog iz NFSIII. Ipak tu je sva gomila efekata koja je podržana, kao i masa sitnica koje su nam nedostajale u drugim trkama a koje su ovde primenjene. Npr, silueta vozača iza stakla je vrlo uočljiva, delovi automobila se krive i otpadaju sa pljene lave, pogodi vas zapaljiva strela Inka indijanaca, ili vam se tle obruši pod točkovima, odnosno vaš auto na komade iseku pokretna sečiva u tunelu. Ako ste mislili da je ovo sve pazite na sledeće zamke: voda iz kanalizacije, Velika Bela ajkula (film Ralje) koja traži doručak bogat gvožđem, Tiranosaurus Rex koji bi da se igra žmurke, ili King Kong koji obožava automobilsku pljeskavicu. Programeri se hvale sa preko 40 takvih akcija, ja nisam uspeo da ih prebrojim, ali u svakom slučaju ima ih puno. Na stazama ima puno neočekivanih prečica i slepih uličica tako da se perfekcija u vožnji postižete vežbanjem. Sve ovo stvara utisak jedne totalno otkačene atmosfere ali kome se dopadne, voleće.

Automobili u kojima se vozite su nabudženi modeli 50-ih i 60-ih koji bez problema dostižu brzine od 250 km/h.



još većom uverljivošću nego u Colin MCRae Rally-u, točkovi usled oštećenja šetaju levo desno. Sve u svemu, kola možete da ruinirate u dosad neviđenoj meri, samo pazite da ne preterate da ne bi završili trku pre vremena. Atmosferske prilike su promenjive, variraju od sunčanog i kišnog dana, preko snega, pa sve do noćne vožnje. Staza ima ukupno šest, sa jednom dodatnom tajnom stazom New York. Sve staze su jako različite i to bi samo po sebi bilo dovoljno da vam zadrži pažnju na duže vreme. Ono što dodatno usijava atmosferu i prenosi je u sferu nadrealnog su okolne animacije u kojima vi aktivno učestvujete. Mogućnosti su neviđene, svaki put drugačije i veoma interesantne. Navešću vam samo neke a vi ćete ih i sami prepoznati kako budete prolazili pored njih. Nemojte se iznenaditi ako vam na glavu padne komad poluisto-

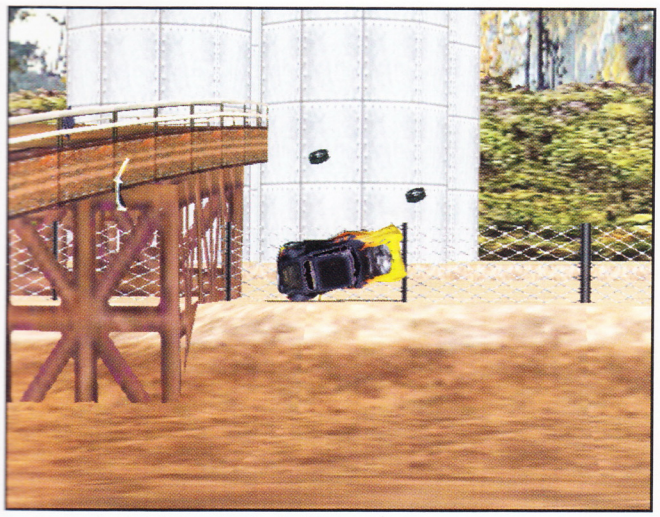
Svako vozilo poseduje širok spektar prilagođavanja vašim željama, počev od najjednostavnijih kao što je farbanje, onda oslikavanje u različitim dezenima, sve do sitnica kao što su spojleri, branici, topovi na aspuhu i još mnogo toga. Najlepše je što je grafički prikaz dovoljno kvalitetan da se sve to vidi na stazi, i prelepo izgleda, a da ne pominjem poboljšanje perfomansi vozila. Inače sva poboljšanja se, jelte, kupuju novcem, koji se zarađuje na specifičan način. Po završetku trke se

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	5
Atmosfera	4
Igrivost	3
Vožnja	

\+ Interesantne i animirane staze

\- Loša kontrola nad vozilom



u zavisnosti od mesta dodeljuje određena svota novca i to tako što prvi dobija 100%, drugi 80% itd... Koji je deo za svakog vozača izračunava se na sledeći način: na stazi se obično nalaze tri i više punktova na kojima policija iz helikoptera, sa motorcikla, iz automobila ... radarom kontroliše tvoju prolaznu brzinu, pamte se samo najbolji prolazi i na osnovu toga dobijaš početnu sumu. Malo je nezgodno što se odmah posle takvog punkta nalazi oštra krivina, pa ako ne paziš lako možeš da završiš sa dosta oštećenja. Sa suparničkim vozilima možeš se gurati, sudarati, prevrtati, istiskivati sa puta i još ponešto, ali pritom pazi da ti njima naneseš veća oštećenja nego oni tebi (proverena taktika: branik u vrata, je izuzetno efikasna). Pored gore nabrojanih dodataka možeš kupiti još ponešto: štelovanje motora, bolje gume, mapu puta, radar detektor, veći rezervoar za nitro itd. Eh, da taj nitro. Što neko reče nikad ne znaš koliko ti treba dok ga ne nestane. Služi za dodatno ubrzanje vozila, i iz iskustva ga je najbolje koristiti po postizanju maksimalne brzine i eventualno pri izvlačenju iz kriznih situacija. Za novac se mogu dopuniti zalihe nitra kao i popraviti oštećenja.

Minimum:
24 MB RAM
Pentium 166MHz
2 MB SVGA

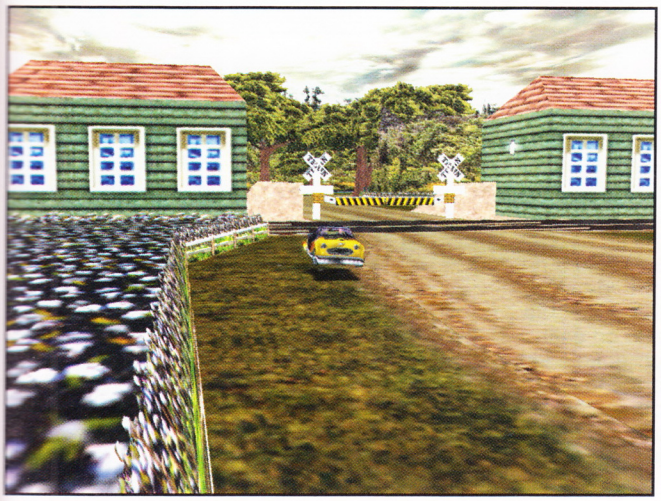
Sad je red da se malo pozabavimo i lošim stranama ove igre. Očigledno je pravljenja kao arkada, a ne kao prava simulacija vožnje, jer je model kretanja vozila na momente nerealan i nepredvidljiv. Osećaj kretanja je najbolji pri pogledu iz prvog lica, dok svi ostali pogledi ne daju dovoljno uverljivosti. Pored svih grafičko-muzičkih zezalica atmosfera ipak nije na dovoljno visokom nivou, a objekti u grafičkom engine-u nisu dovoljno realni (obično su suviše kockasti). Oštećenja, ma koliko dobro izgledala ne utiču na kretanje vozila (dobro, možda ipak malo) sem kao ograničavajući faktor jer kada se spuste ispod 34% igra je gotova. Kada bi se napravilo ukrštanje između ove igre i Colin-a McRea, u smislu da se iz relija preuzme model kretanja vozila i atmosfera, a iz Busters-a mogućnost sudaranja sa protivnicima i grafički efekti, dobila bi se igra koja bi bez problema konkurisala za igru godine. Ovako imamo dve natprosečne simulacije vožnje, svaka sa svojim kvalitetima i manama.

Za kraj nekoliko reči o zvuku. Ova igra je predstavnik nove generacije, koja u svemu koristi poslednja dostignuća. To se ogleda u svemu, od podrške force-feedback-u, preko podržanih 3D akceleratora, pa sve do zvuka. Bilo da govorimo o 2D ili 3D zvuku utisak je izvanredan.

Prolazak, kroz tunel, vodu, jurenje protivničkog bolida pored vas, ili škripa kočnica ili amortizera su tako dobri, da sam sebe uhvatio kako se nervozno osvrćem, gledam u retrovizor, ili iz sve snage pritiskam nogom papučicu, tj. pod. Muzika se prilagođava vašim željama i nije nametljiva, već kvalitetno prati ponašanja na ekranu.

Ovo je definitivno jedna od onih igara zbog kojih vredi posedovati poslednji hardver, jer će ona to umeti da iskoristi. Pored nekih zamerki, i iako je došla sa još par simulacija vrednih pažnje, iskrena preporuka je da iznajmite CD i probate je, jer ćete je lako vratiti ako vam se ne dopadne, a ako vam se svidi čeka vas puno sati zabave. Gamer- će na našem sajtu www.gamer.co.yu postaviti trainer koji se instalira u direktorijum gde se igra nalazi, pokrene se, a zatim se bez izlaska iz trainer-a pokrene i igra. Moći ćete da na F9 i F10 dobijete po 100.000 kredita kao neograničen nitro. Zato, samo napred i osvojite Grand Prize.

Obavezno odvozajte koju stazu po sumraku, utisak je izvanredan



Civilization 2

Najzad! Jedna od legendarnih igara sa PC-a je stigla za Sony Playstation. U pitanju je Civilization 2.

Posle napornog dana, posle posla ili škole lepo je doći kući, zavaliti se u stolicu i upravljati stvarima neko vreme, biti gospodar svoje sudbine, vladati i kontrolisati stotine hiljada ljudi. Civilization 2 ti dopušta da pobegneš u fantastičan svet globalnih osvajanja, donoseći sam sve odluke i uobličavajući izgled zemlje, tj. kako će ona izgledati nakon par hiljada godina pod tvojom vladavinom.

Ti odlučuješ kakav ćeš vladar biti. Da li želiš totalnu kontrolu ili ćeš pustiti i da narod kaže neku reč. Da li voliš da pljačkaš i pleniš teritorije, ili više voliš da praviš sporazume i deliš tehnologiju sa drugim plemenima i kulturama (kao u osnovnoj školi). Sve je to prepušteno tvom izboru, i ishod ovih odluka i kasnije mnogih drugih će u potpunosti ostati u tvojim rukama.

Civilization 2 se lako uklapa u žanr strategija sa lepim ekonomskim prepletanjima koji su tu čisto radi začina. Ovo je jedna od najokorelijih strategijskih igara koja je trenutno dostupna i za Sony Playstation i zahteva dobar deo tvog vremena i rešenost za igru.

Grafika u igri je prilično jednostavna i većinom se sastoji od različitih ikonica za gradove, vojnike, itd. Ovo je dobro, jer je Civilization 2 igra koja se više oslanja na tvoj um i maštu nego na stvaran vizuelan izgled, i igra se na potez. Sve je sastavljeno iz lepih detaljnih kockica koje opisuju različite tipove kopna i vodenih regiona. Jedine animacije koje ćeš videti su tokom bitaka, kada otkriješ ili kada sagradiš nešto značajno.

Što se muzike tiče, na raspolaganju su ti četiri vrste melodija koje te prate tokom tvojih putovanja. Svaka je različita i perfektno se uklapa u pozadinu i omogućava ti da se skoncentrišeš na igru. Zvučni efekti se koriste tokom bitaka ili kada grad uradi nešto zaista značajno. Kao i grafika, zvučni efekti su potpuno odgovarajući za ovu vrstu igre.

Za početak Civilization 2 nije za nestrpljive. Budi spreman da provedeš neko vreme uz nju (malo više vremena). Igra obuhvata jedan veći vremenski period, s početkom u 4000 pre n.e. i nastavlja se do 2020. godine, svaki potez po dvadeset godina. Tokom svakog poteza bićeš suočen sa obiljem prepreka i smetnji koji će uticati na svet u sledećem potezu.

Na početku igre moraćeš da napraviš nekoliko izbora pre nego što kreneš u osvajanje. Prvo moraš da izabereš veličinu sveta. Na raspolaganju ti je mali, normalan i veliki svet. Manji svetovi su dobri za početnike jer su tada manje šanse da izgubiš, a i igra će biti kraća jer nemaš veliku populaciju da kontrolišeš. Sledeće što treba da izabereš je nivo težine. Postoji šest nivoa, i koji god da izabereš imaćeš veoma uzbudljivu igru pred sobom. Sada treba da odlučiš o broju suparničkih civilizacija. Njih može biti između tri i sedam, i njihov broj određuje koliko ćeš kontakta imati sa drugim plemenima. Kontakti mogu biti dobri za razmenu dobara, tehnoloških tajni ili za sklapanje sporazuma kako bi se jače civilizacije oslabile. Broj Varvara koji tumaraju okolo je tvoj sledeći izbor. Varvari su pirati u igri i teže ka oformljavanju nomadskih grupa koje se neočekivano dižu u najgora vremena. Možeš izabrati neku od četiri opcije, koje idu od samo sela, gde ćeš naići na Varvare, samo ako naiđeš na njihovo malo selo, do razbesnelih hordi, gde su prisutni većim delom igre. Birajući lakši mod dobijaš neke kaznene poene, dok ako izabereš teži mod dobićeš neke bonus poene.

Poslednjih nekoliko opcija pre nego što zaista kreneš u osvajanje je biranje između muškog ili ženskog vođe,a zatim izbor plemena. Na raspolaganju ti je dvadeset jedno pleme, od Amerikanaca, preko Rimljana, Asteka, Engleza, Vikinga, do Japanaca. Kada izabereš pleme dobijaš najveće vođe te civilizacije. Da bi sve to upakovali takođe možeš da biraš i stil građevina za svoje selo. Tu su bronzano doba, daleki istok i srednjovekovni zamkovi.

Igru počinješ kao usamljeni naseljenik koji tumara zemljom tražeći odgovarajuće mesto za izgradnju svog glavnog grada. Svaki potez ti uzima dvadeset godina života, tako da nemoj dugo tražiti mesto gde ćeš osnovati grad. Jednom kad izgradiš grad, na tebi je da pokreneš neke stvari. Kada ponovo

azmotriš svoje opcije, članovi visokog onzulata će upasti sa svojim preporuka-a za ono što oni misle da je najbolje da e gradi za taj grad. U početku imaš amo oko deset ponuđenih stvari od kojih ožeš nešto da izabereš, kao što su ravljenje više naseljenika, konstruisanje araka, stvaranje nešto odbrambenih jnih jedinica ili razna poboljšavanja rada, npr. pijace i luke. Kako tvoje eme vremenom sve više istražuje i uči zne stvari, tvoje polje mogućnosti će se ećavati.

Kada izgradiš svoju prestonicu, želećeš da napraviš još više naseljeni-a kako bi započeo svoju ekspanziju i uti-aj na druge delove sveta. Ovo takođe di kontaktima sa drugim plemenima de ćeš morati da odlučiš na koji način eš im prići. Ako potpišeš ugovor, oraćeš da ga poštuješ dobar deo vre-ena dok ga druga strana ne prekrši. ko odlučiš da ga ti prekršiš, dobićeš šu reputaciju širom sveta, i druga ple-ena koje ćeš sretati neće biti tako volj-a da ti veruju.

Svaki grad ima veliki broj ljudi koji stoje da se šire kako igra napreduje. arod učiniti zadovoljnim zahteva dobar o napornog posla i pažnju nad svojom ritorijom. Povećavanje taksi ili odbijanje đenja hramova ili drugih objekata za ožavanje, ili pijaca za razmenu dobara, ., će najverovatnije izazvati revolt i milu nezadovoljnih ljudi. Revolti imaju osobnost da promene stil vlade koja nutno vlada i povremeno igra važnu gu u pokretanju stvari. Naravno, svaki vlade ima svoje za i protiv, ali svaka odluka koju ti doneseš može imati i svoje prednosti i svoje mane.

Povremeno ćeš poželeti da se konsultuješ sa visokim konzulatom radi saveta. Visoki konzulat se sastoje od ministra odbrane, nauke, trgovine, stranih poslova i savetnika za domaća pitanja. Ako ništa drugo, oni te uvek lepo nasmeju kad ih gledaš kako se svađaju oko toga čiji je savet najbolji. Uopšteno gledano, većim delom igre su beskorisni, ali ne zaboravi da oni drže svoje ruke na pulsu naroda.

Kako napreduješ, učićeš sve više i više o novim tehnologijama, literaturi, matematici, metodama za konstrukciju, itd, a kulminacija je otkriće nuklearne fizike (odlično za pravljenje bombi), i konačno svemirski period kada ćeš početi da konstruišeš svemirske stanice i slično. U međuvremenu ćeš naučiti kako se prave brodovi, gradićeš neko od svetskih čuda, svetionike, sve što je tvoje pleme sposobno da nauči.

Naravno, tvoje pleme treba da preživi dovoljno dugo da bi videlo sve ovo, a za to ćeš morati malo više da se potrudiš. Loše stvari se izgleda dešavaju taman onda kad pomisliš da imaš potpunu kontrolu.

Takođe uvek dobro proveri da li imaš adekvatnu odbranu oko svakog svog grada, jer Varvari su skoro neprestalan problem i mogu da ti opljačkaju i preuzmu svaki tvoj grad samo u jednom potezu ako nisi dobro pripremljen.

Civilization 2 je stvarno majstorski urađena igra. Početnici ovih vrsta igara će takođe veoma ceniti početnički mod, koji se može naći ekskluzivno samo u verziji za Sony Playstation. U ovom modu dobijaš malo pomoći i saveta sve dok se ne upoznaš sa načinom igranja. Ovo je zaista dobro urađeno, i trebalo bi da privuče one koji su uvek želeli da igraju ovakav tip igre ali nikada nisu bili sigurni kako se počinje.

Jednom rečju Civilization 2 je pravo remek delo momaka iz kuće MicroProse, i koje će, duboko verujemo, uspeti da zadovolji sve ljubitelje strateških igara.

Opis urađen u saradnji sa SPRING-om Tel: 311-53-42

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	3
Atmosfera	5
Igrivost	5

Strategija

\+ Nezaboravna igra od sada i na Sony-u

\- Grafika ostala na nivou originala

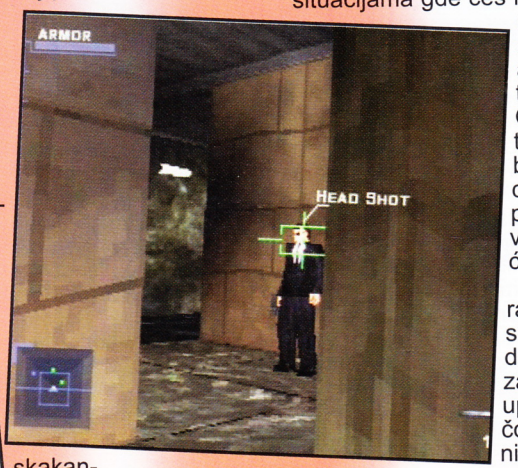
Syphon Filter

Govorimo često o originalnosti neke igre, iako postoji dosta igara koje predstavljaju kolekciju proverenih ideja iz postojećih naslova, spojenih zajedno, sa sasvim novim izgledom. Syphon Filter je upravo to - jednim delom Golden Eye (Nintendo), jednim delom Metal Gear Solid (Playstation) i trunčica Tomb Raider-a (Playstation), i slobodno možemo reći perfekcija ovakvog koncepta.

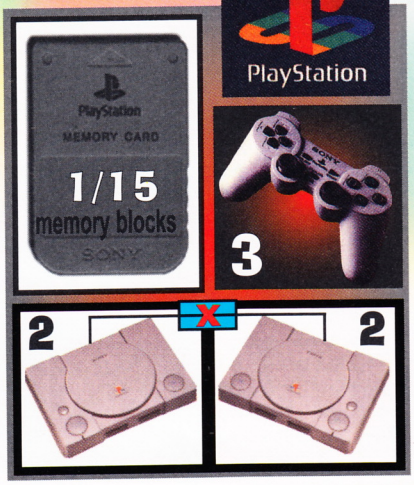
Ti si u ulozi Gabe Logana, terenskog agenta misteriozne Agencije smeštene u Vašingtonu. Neko pušta smrtonosni virus koji uništava stanovnike čitavih naselja širom Trećeg Sveta, i tvoj zadatak je da saznaš ko stoji iza toga, i, naravno, da ih zaustaviš. Zaplet je protkan sa dosta intrige i nerazjašnjenih pitanja, ali nikada ne zastaje, koristeći samu igru umesto dugačkih animacija za pričanje priče. Postoje filmske animacije između misija, ali su uglavnom kratke. Animacije između misija su renderovane u stilu koji jako lepo izgleda, i koji podseća na crtane Avanture Betmena i Robina.

Syphon Filter je preuzeo perspektivu pogleda iza leđa u stilu Tomb Raider-a, praveći izvanrednu korist u providnosti karaktera posebno kada se približiš zidu. L1 aktivira mod za nišanjenje iz prvog lica, dozvoljavajući ti da lako (ako imaš mirnu ruku) pogodiš neprijatelje pravo u glavu. Ovaj mod ti takođe omogućava da se sagneš i nasloniš, dozvoljavajući ti da se sakriješ iza ćoškova, da se nagneš, pucaš i pobegneš pre nego što te primete neprijatelji. Kada te protivnici spaze na ekranu se pojavi mali pokazivač opasnosti. Što se više puni taj pokazivač neprijatelj će te sve lakše primetiti. Pokazivač opasnosti radi slično i kada koristiš automatsko nišanjenje. Ako je skala na pokazivaču puna garantovano ćeš pogoditi metu. Prazna skala znači da nemaš nikoga na nišanu.

U igri nema skakanja, što je na prvi pogled čudno, ali brzo ćeš se navići na to. Jedina stvar koja bi mogla da bude bolja je analogna kontrola. Analogni džojstik je jedino dobar za ispravljanje nišana iz prvog lica.Sa boljom analognom podrškom, glavni lik bi mogao i da hoda. Ovako Gabe trči okolo u punoj brzini svo vreme, osim ako pritisneš X dugme i držiš ga- tada će hodati čučeći.Ovo je nezgodno u nekim situacijama gde ćeš morati da precizno staneš na određeno mesto, ali nećeš moći tako lako jer Gabe konstantno trčkara. Hvala bogu ovo se retko dešava, i ako provedeš neko vreme uz igru lako ćeš se navići.



Misije su različite tako da ti skoro nikada neće dosaditi. Neki zadaci su veoma uprošćeni, tipa ubij čoveka na kraju nivoa, dok drugi zahtevaju da nađeš bombe, da ih označiš i da ih čuvaš dok tim za deaktiviranje ne stigne. Druga velika misija zahteva da pratiš nekoga kroz muzej. Put je dobro čuvan, i ako te primete misija propada, tako da ga moraš pustiti da ti izađe iz vidokruga pre nego što ubiješ čuvare. Moraš voditi računa da uvek pucaš u glavu pošto će pogođeni čuvari dići uzbunu. Takođe imaš i veliki broj različitog oružja na raspolaganju. Igru počinješ sa 9 mm pištoljem sa prigušivačem, a vremenom ćeš naći i bacač granata, mitraljeze i razne vrste



IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	5
Igrivost	5

Avantura

\+ Atmosfera

\- Analogna kontrola

pušaka. Naravno, municija je ograničena, posebno za neka specijalna oružja.

Što se neprijatelja tiče, neki će pobeći i sakriti se čim te ugledaju. Ako se sagneš u zaklon, neki neprijatelji će baciti jednu lepu ručnu u tvom pravcu. Glavni problem je taj što većina neprijatelja u igri su stvarno loše mete. Možeš trčati u krug oko dva ili tri momka, pucajući u njih non stop i ubićeš ih pre nego što oni krenu samo jednom da te pogode (što i nije tako loše). Normalno neprijatelji na kasnijim nivoima su nešto teži.

Oni takođe nose pancire čime te primoravaju da ih gađaš u glavu (iskusno), ili da im grudi napuniš sa preko dvadeset olovnih kuglica.

Sa grafičke strane gledano Syphon Filter izgleda zaista dobro. Pokreti lika su lepi, mada Gabe izgleda malo čudno kada trči dijagonalno. Eksplozije i vatra su oštre, animacije smrti su različite i veoma dobro urađene. Kada neprijatelja pogodiš u glavu on će se naglo baciti nazad i njegovo celo telo će se opustiti (verujte nam na reč, znamo iz iskustva). Upucaš li ga u nogu, na tom mestu će se napraviti mala krvava barica, i sve to će biti propraćeno odgovarajućom animacijom. Jedini pravi problem što se grafike tiče su povremeni mali problemčići sa šavovima. Tako da

ćeš s vremena na vreme videti kako Gabe- ova noga propada kroz podove ili ćeš moći da vidiš kroz kutije i slično.

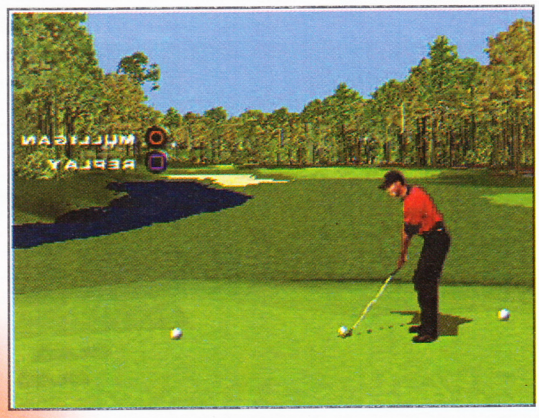
Zvuk u igri je stvarno izvanredan. Muzika odgovara savršeno raspoloženjima u igri, povećavajući se u jačini i tenziji svaki put kad si u opasnosti. Zvukovi oružja su ekstremno dobro odrađeni, što ti omogućava da prema zvuku pucnja lako odrediš vrstu oružja koju neprijatelj nosi.

Iako igra ima nekih majušnih mana ukupno iskustvo je ništa manje nego izvanredno. I pored toga što igra nema originalni koncept, ona je zaista mnogo bolja i od nekih potpuno originalnih naslova.

Opis urađen u saradnji sa SPRING-om
Tel: 311-53-42

BAJT 021
NAJSLUŠANIJA EMISIJA O RAČUNARIMA U VOJVODINI
na 92,2 MHz
solair.eunet.yu/~achley
SUBOTOM
OD 20[00] DO 21[30]
NS-92,2MHz

Tako Dobar Izbor
TDI
radio 105.5 Mhz



Tiger Woods 99

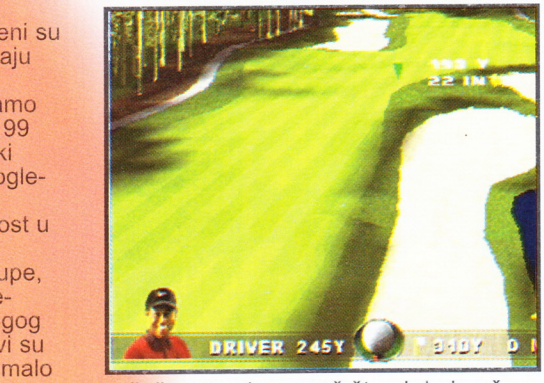
Ea sports je stvarno uradio odličan posao nadmašujući tipičnu prezentaciju sportskih igara. Sa svakom igrom koja je stigla, sve više i više nam izgleda kao da gledamo sportski događaj na televiziji. To isto važi i za Tiger Woods 99 najnoviji golf Electronic Arts-a.

Kao većina golfova, i ovde možeš naći uobičajene opcije i modove: broj rupa, Mulligans, vremenski uslovi, Skins Game, Shoot out, tournament, tour play i drugo. U Tiger Woods-u 99 takođe možeš igrati protiv sedmorice drugih profesionalnih golfera, uključujući i Lee Jacobsena i Tom Kite-a. Za igrače golfa iz fotelje, kojima treba da se malo ubrzaju, tu je practise mode. Prosto rečeno, praktično svaka opcija koju poželiš ili koja ti je potrebna, je tu. Na raspolaganju ti je pet terena, počevši od Summerlina do Scottsdale-a.

Tiger Woods u akciji

Grafički, Tiger Woods je kao svaki drugi golf. Tereni su poligonski urađeni, i izgledaju zaista dobro. Iako nema najtečniji golf engine, moramo priznati da je Tiger Woods 99 jedan od najjasnijih (grafički gledano), najfunkcionalniji što se pogleda tiče, lep za oči i vrlo efikasan za igrače. Jedna njegova velika prednost u odnosu na ostale golfove je brzina. Nema čekanja kada se prelazi sa rupe, na rupu, nema čekanja kada se prebacuje sa tvog poteza na potez drugog igrača. Učitavanje je trenutno. Likovi su jako dobro animirani, možda nešto malo bolje nego u drugim golfovima. Takođe pozadina je jasnija i bolje urađena nego do sada.

Igra započinje poznatom rutinom pritiskanjem dugmića za aktiviranje pokazivača za jačinu i za pravac udarca loptice, i ponovnim pritiskanjem dugmića da bi udario lopticu. Na sreću, ceo interfejs je veoma jasan za razliku od Fox Sports Golfa, i kao rezultat ga je veoma prijatno koristiti. Tiger Woods 99 je lako igrati kao i Hot Shots Golf. Definitivno je najbolje urađen golf do sada. Ono što je još zgodno za početnike je i to da je ubačena automatska selekcija kluba. Ako ne razlikuješ štapove (npr. five high od high five) ne moraš ništa da brineš. Ovaj golf je jedan od vrlo vrlo retkih, pošto i u tom slučaju slobodno



možeš samo da uzmeš štap i da igraš.

Tiger Woods 99 moramo priznati ima samo jedan mali nedostatak. Zvučni efekti su malo siromašno urađeni. Buka publike zvuči prilično monotono, i iako je golf igra koja se igra u tišini, ako isključiš muziku, primetićeš da je igra skoro u potpunosti bez zvukova. Ali ovo nije velika zamerka, pošto ovaj golf ima tolkio prednosti u odnosu na druge, da je ovo prosto zanemarljivo.

Iako je možda stigao nešto kasnije, Tiger Woods 99 je i dalje fenomenalna simulacija golfa koju ćete teško naći na nekom drugom mestu. Njegova plejabilnost, brzina, grafika, sve to govori da ćete uz ovu igru provesti dosta uzbudljivih i zabavnih trenutaka, i svim ljubiteljima golfa je toplo preporučujemo.

Opis urađen u saradnji sa SPRING-om
Tel 311-53-42

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	3
Atmosfera	4
Igrivost	4
Golf	1

+ Grafika, brzina izvođenja

− Manje je simulacija, sa dodacima arkade

Devil Dice

Devil Dice je savršen primer kako je SCE Net Yaroze projekat pomogao mladim dizajnerima igara da ostvare svoje ambicije. Shuichi Yano je bio mladi dizajner Net Yaroze koji je impresionirao SCE sa svojim konceptom igre. Godine 1996. bio je zadužen od strane SCE da sastavi tim, i slušajući savet producenta Hiroyuki Kotani, stvorio je Shift, tim sastavljen od ljudi koje je znao sa koledža. Tim se upoznao sa razvojem igre koristeći sistem Net Yaroze i izložio je nekoliko ideja SCE-u, uključujući i igru sa nazivom Paradise ili Para Dice što će kasnije postati Xi ili Devil Dice (ovo sigurno niste znali). I pored velikog napretka u razvoju igara Shift je uvek verovao da je jednostavno ono najbolje i uvek se zalagao da sve bude jednostavno i tehnički i vizuelno. Ono što je na prvi pogled ličilo na komplikovanu logičku igru uskoro je postao frenetičan ludi juriš da se nadmaši protivnik u čudnom svetu kocaka. Konačan rezultat je igra koja je veoma zarazna i mentalno stimulativna.

Igrači preuzimaju ulogu malih đavolaka koji balansiraju na vrhu kocke kao akrobate. Predmet igre je da kocka nestane uređujući redove kocaka koje pokazuju isti broj. Koristeći male đavolke u kotrljanju kocki igrač mora da učini da kocka nestane što je pre moguće. Kocke mogu nestajatiređanjem vertikalno ili horizontalno, najmanje onoliko koliki je broj na gornjoj strani.

Devil Dice je PAL/NTSC verzija japanskog hita Xi, frenetična, multiplejerska akciona igra smeštena u svet kocaka.

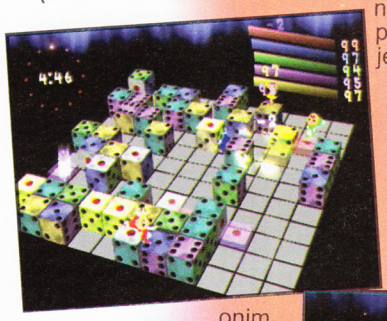
Nemojte očekivati grafiku nove generacije jer će vas u tom slučaju Devil Dice razočarati. U pozadini nema predmeta koji bi vam odvlačili pažnju, u stvari sve izvan table je u potpunoj tami.

Polje za igru postoji u dvadeset različitih varijacija, od monotono sive do bolesno psihodelične, dok se veličina može regulisati od male 6X6 do regularne 8X8. U default opcijama svaka strana kocke ima svoju sopstvenu boju, što dosta pomaže kada tražiš određeni broj. Ledene kocke su bledo plave, čelične su sre-

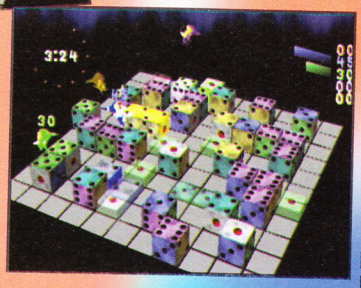
brne, kamene su sive i drvene su svetlo braon boje. Mali likovi koje igrač kontroliše su slatki mali đavolčići sa trubama i repovima. Kamera je pokretna sa R-ovima i L-ovima, možeš je rotirati 360 stepeni, kako bi pokrio sve strane polja. Funkcionalnost je verovatno najbolji opis grafike u igri.

Postoji 71 zvučni efekat (izbrojte ih) koji su korišćeni u Devil Dice-u. Svaki od njih je kratak zvuk kao BANG, BING ili BONG. Područje za igru se sastoji iz mrežaste platforme otprilikre sedam kocaka sa sedam. Svaki igrač kontroliše svog lika pomerajući ga dugmićima za pravac, koji su jedini dugmići na džojstiku potrebni za igranje. Kada si na vrhu kocke možeš je kotrljati u sva četri pravca. Svaki okret kocke menja broj sa vrha, a ako spojiš dve kocke možeš preći na drugu i nju kotrljati.

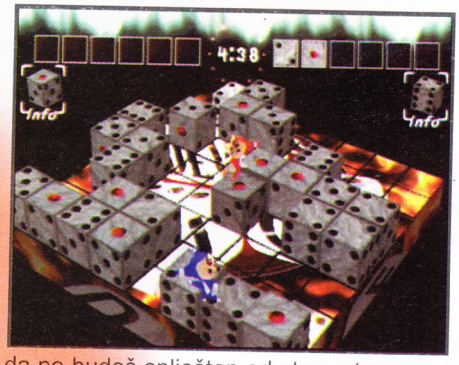
Glavni zadatak je da što više kocaka nestane. To se postižeređanjem jednakog broja sa



onim



što je prikazan na vrhu npr. pet petica, dve dvojke ili šest šestica. Onda će one potonuti i nestati pre nego što nove kocke izađu i zauzmu njihova mesta. Očigledno da kocka sa brojem jedan na vrhu ne može da se spari. Da bi ta kocka nestala moraš je poređati sa setom kockica koji se spušta. Ponekad će tvoj igrač pasti na pod. Tada možeš da guraš kocke, ali pazi da ne budeš spljošten od strane tvog protivnika.



Na raspolaganju su ti četiri različita moda igranja: Battle Mode, gde se ti i drugi igrač (to može biti i kompijuter) takmičite ko će pre da ispuni četiri putanje.Trial Mode, mod gde se kocke učestalo pojavljuju i ti moraš da ih poređaš najbrže što možeš kako bi što pre nestale. Svaki uspešan lanac je nagrađen. Ovde postoje tri pod moda: Endless (bez ograničenja), Time Mode (tri minuta) i Exhibition Mode (dva igrača zajedno). Wars Mode je simultani ko preživi pričaće mod za pet igrača sa mogućnošću korišćenja multi tapa. Svaki igrač počinje sa životom od 99 poena i kada dostigne nulu elinimiše se iz igre.

Zadatak Puzzle moda je da poređaš sve kocke i učiniš da nestanu (ponekad stvarno treba biti Hudini) za određen broj poteza. Ako ne uspeš pokušaj ispočetka. Kako napreduješ različiti tipovi kocaka ti dolaze. Gvozdene kocke se uopšte ne mogu pomeriti, drvene se kotrljaju, dok se ledene klizaju.

Devil Dice je jednostavan po svom konceptu, vizuelno i zvučno, ali nudi beskonačne sate fenomenalne zabave za jednog ili više igrača.

Opis urađen u saradnji sa SPRING-om Tel: 311-53-42

IgroMe®

Grafika	3
Muzika	3
Atmosfera	4
Igrivost	5
Logička	1

\+ Puzzle mod

\- Dosta brzo dosadi

SONY PLAYSTATION
- Syphon Filter
- Silent Hill
- Civilization 2
- Sensible Soccer
- Retro Force
- Live Wire
- Actua Pool
- Tricky Sliders
- Rock Climbing
- Actua Tennis III
I JOŠ PREKO 500 NASLOVA !
KONZOLE I DODATNA OPREMA
SPRING
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT 6 VP20
TEL. 011/311-5342
MOB. 064/11-011- 48
GET TWISTED!

SONY PLAYSTATION CHEAT CODES

BUSHIDO BLADE 2

- Igranje sa sub karakterima - Pobedi u finalnoj bitci sa oba sub karaktera. Onda ih možeš koristiti i u ostalim modovima
- Slah mod - Pobedi u Boss modu ne koristeći continue opciju. Onogućiće se dodatna opcija u Slash mode u glavnom meniju
- Igra sa Ktze-om - Pobedi u Slash modu sa Shainto-om za manje od 15 min. Posle toga moći ćeš da Tsubame-a koristiš u versus, group i link modu
- 100 slash modova - Pobedi u igri sa 6 regularnih karaktera
- Chanbarra mod - Pobedi 13 Bodd-ova u Boss modu bez continue opcije. Onda u glavnom meniju označi Link Mode i pritisni dole da bi ušao u Chanbarra mod.

S.C.A.R.S.

Uneti kao password:

- Sva vozila - ALLVID
- Cheetah auto - RUNNER
- Cobra auto - RATTLE
- Master Modus - XPERTS
- Panther auto - MYSTER
- Scorpion auto - DESERT
- Chrystal Cup - GLASSX
- Diamond Cup - ROCKYY
- Zenith Cup - ZDPEAK
- 1 - Rapier
- 2 - Longsword
- 3 - Excalibur

COLONY WARS VENGEANCE

- Nevidljivost - Vampire
- Sva oružja - Tornado
- Svi brodovi - Thunderchild
- Sva primarna oružja - Chimera
- Beskonačni afterburner - Avalanche
- Beskonačno para - Hydra
- Za sve misije i FMV - Demon
- Cheat mode - Blizzard - za sve gore navedeno
- Ukidanje Cheat kodova - Stormlord

TOCA 2 TOURING CAR CHAMPIONSHIP

- Uneti kao ime
- Bonus track - TECHLOCK
- Nove opcije u challenge modu - BANGBANG
- Quicker damage - DUBBED
- Low gravity - LUNAR
- Forty lap race - LONGLONG
- Turbo mode - FASTBOY
- Mini-cars - MINICARS
- Nevidljiva kola osim guma - JUSTFEET
- Higher elevated tracks - ELASTIC
- Bouncing collisions - BCASTLE
- Blurred background - TRIPPY
- Unknown - PADDED

ACE KOMBAT 2

- Music test - Završi igru kao First Lieutenant.
- Opcija za music player mode se pojavljuje u options meniju. L1 ili L2 za sledeću pesmu, R1 ili R2 na prethodnu pesmu, krug za obeležavanje pesme, Select za ekran, and kvadrat, trouga, ili X za izlazak.
- Zaustavljanje replay pogleda: Drži Map Button u toku replay-a

Drugi pogled na mission mapu -Obeleži Mission opciju u ekranu za selekciju misije i pritisni Select. Tri nova ugla je moguće odabrati.

Prikaz zadnjeg dela Sony-jevog analognog controlera - Pritisni Select u meniju za konfigurisanje kontrolera

KONZOLE I DODATNA OPREMA
SPRING
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT 8 V#20
TEL. 011/311-5342
MOB. 064/11-011-48

Premier Manager 99

Premier Manager 99 je programiran sa potpuno novom statistikom timova, što znači da igrači koji su skoro vršili promenu timova, ovde već igraju u svojim novim dresovima. Yorke je u Man United-u, Ferguson sada igra za Newcastle i Nottingham Forrest je još uvek sa Van Hooijdonk-om. Dalje, novina je i to što cela italijanska liga A i B može da se bira.

Moramo naglasiti da Premier Manager 99 sadrži najtačniju statistiku igrača u odnosu na druge fudbalske menadžere, sa tačnom statistikom za devedeset dva engleska kluba i za trideset četiri tima iz italijanskih liga A i B. Devedeset i dva stručnjaka su konsultovana kako bi se proverili podaci za svaki tim, obezbeđujući time da i najslabije lige sadrže nekoliko budućih zvezda, kao i Premiership.

Kao dodatak svojoj bazi podataka, kojoj ni jedna druga nije ravna, Premier Manager 99 se takođe razmeće i dosta superiornom AI rutinom. Sve statističke informacije obezbeđene od strane individualnih igrača, formacija tima, taktika i ostalo, se koriste kako bi se izračunala prava fudbalska utakmica, pružajući pri tome, najrealnije moguće rezultate. Rezultat ovoga je taj da igrači mogu videti sekvence važnih događaja iz svake utakmice koju odigraju. Ove sekvence se kreiraju pomoću engina iz igre Actua Soccer 3 i - zajedno sa autentičnom opremom i obaveznim komentarima - značajno pomažu povećanju realnosti.

Sva tačna takmičenja liga i kupova su podeljena u dva moda. Premier Manager ti dozvoljava da preuzmeš kontrolu nad bilo kojim timom u ligi ili da se ukrcaš na simulaciju karijere, gde preuzimaš kontrolu nad najlošijom ekipom Treće divizije, i zatim pokušavaš da ih dovedeš do Premier lige.

Još jednom su dosetljivi momci iz kuće Gremlin Interactive ukombinovali uobičajen kalem statističkih činjenica (od kojih ti se prosto zavrti u glavi) i figura sa enginom iz igre Actua Soccer 3, kako bi svim ljubiteljima fudbala obezbedili fenomenalni užitak.

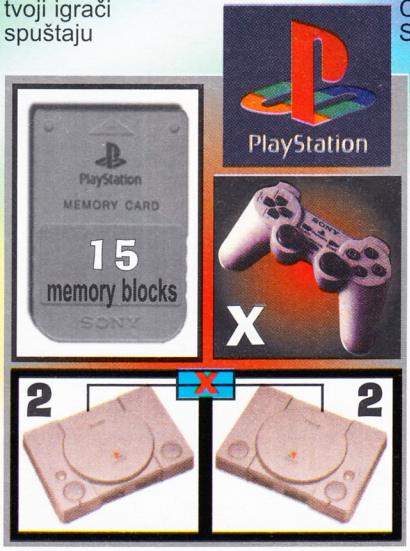
Ova vizuelna karakteristika vodi simulacije fudbalskog menadžera pravo u 21. vek i, nadamo se, nikad se neće vratiti na onaj arhaičan sistem gde je kompjuter mogao da bira tvoju prioritetnu jedanaestorku. Birajući highlights opciju možeš da se lepo zavališ u stolicu i da gledaš svaki čist prolaz ili perfektnu kombinaciju i onda možeš da prilagođavaš svoj program treniranja.

Grafički gledano Premier Manager izgleda izvanredno. Kada golman baca loptu, njegova senka odražava svaki pokret tela, ili kada protivnik da go tvoji igrači spuštaju glave i stavljaju ruke na kolena izgledajući pri tom potpuno potišteno.

Što se tiče muzike, ona je uglavnom karipska, fanky i jazz, sa dosta sudijinih zvižduka.

Barry Davis iz BBC-ovog sportskog tima još jednom obezbeđuje komentare tokom igre. Preciznost je vredna pažnje, svakog puta, bili to komentari puni pohvale ili kritike. Igrači koji vode loptu su imenovani, o donešenim odlukama se raspravlja, i konstantna obaveštenja o rezultatu te drže dobro obaveštenim.

Postoje dva moda u igri i opcija koja dovoljava da ti fudbaleri vremenom stare, dodajući i time dublji realizam. Četiri igrača mogu igrati Premier Managera u bilo kom modu igre, što je takođe i to novina u odnosu na prethodni deo.



Takođe postoji i Career Team Selection. Ovde se moraš upisati kao menadžer i od deset ponuđenih klubova preuzimaš kontrolu nad jednim manje uspešnim iz najniže grupe. Birajući Darlington, Cardiff, Halifax, Hull, Mansfield ili Swansea City, tvoj cilj je jednostavan - izbegavaj spuštanje na tabeli tokom sezone. Career mode je nešto teži nego stan-

dardni Managment mode.

Managment mode ti dozvoljava da izabereš tim iz bilo koje četiri engleske lige, onakve kakve su tokom sezone 1998/99. Postoji takođe opcija da budeš trener bilo kog tima od mogućih 14 za Seriju A, ili 20 iz Serije B. Ovo ti pruža šansu da imitiraš Fabia Cappella i da stvoriš svoju sopstvenu milansku dinastiju u Seriji A. Ne samo to, već ti se otvara i tržište za transfer igrača što daje sasvim novu dimenziju igri. Želiš Ronalda? Ponudi svog najboljeg igrača i još nekoliko miliona!

Većina vas će se verovatno prvo odlučiti za vođstvo nekog omiljenog domaćeg tima ili možda čak za Premiership club, gde će imati milione funti na raspolaganju i šansu da sastave svoj prvi tim iz grupe poznatih fudbalera. Sa uključenom opcijom za starenje, bićeš u mogućnosti da vidiš kako cveta Liverpool Michaela Owena.

Kada izabereš svoj tim, poželećeš da vidiš svoju grupu fudbalera. Ovo se postiže iz glavnog menija, koji je sada podeljen na 11 kategorija - razmena igrača, rezultati, finansije, tabele, najbolji rezultati, najbolji timovi, oprema, timovi, memorijska kartica, opcije i ulazak u sledeću utakmicu. Premier Manager 99, kao i njegov prethodnik zauzima svih 15 blokova na memorijskoj kartici, zato proveri da li si završio Metal Gear Solid pre nego što počneš sezonu.

U opcijama možeš odrediti jačinu zvuka i zvučnih efekata, kao i dužinu fudbalske utakmice. Nova opcija je mogućnost uključivanja automatske selekcije tima, koja može biti uključena tokom cele sezone.

Unutar menija za timove, svaki fudbaler je ocenjen pomoću sistema od pet zvezdica. Njihova spremnost za utakmicu je zabeležena u procentima, dok je njihova prioritetna pozicija na terenu prikazana bojom, radi lakšeg snalaženja. Slično ostalim menadžerskim igrama, i u Premier Manageru 99 postoje meniji unutar menija.

Formacija tima može da se prilagođava u zavisnosti od tvoje taktike. Mogućnosti treniranja su poboljšane. Sada je trening podeljen u tri dela - fitnes, veština i, najvažniji, period odmaranja. Sada, ako ti se povredi igrač, ti mu prosto odrediš više odmora i on će se brže oporaviti. Ugovori se mogu proveravati, čime ti je dozvoljeno povećanje plate itd. Finalna opcija prikazuje detaljnu statističku analizu novoa veštine svakog fudbalera. Ona pokriva prolaze, obaranja, pucanja, vođenja, trčanje, izdržljivost i kontrolu.

Pre nego što počne sezona, možeš srediti finansije kluba. Ovde možeš videti koliko novaca imaš za kupovinu igrača, možeš prilagoditi cene ulaznica, videti posećenost utakmica, i odrediti bonuse. Tržište prikazuje igrače trenutno slobodne za kupovinu, ali ti možeš ponuditi bilo kom timu svoju cenu za nekog fudbalera koji nije na toj listi.

Svakom timu su dozvoljene četiri prijateljske utakmice pre početka sezone kako bi uskladio ceo tim, i za ovo imaš na raspolaganju 118 evropskih timova. Kad počne sezona, uobičajen program će biti prekinut radi takmičenja liga, F.A. i evropskog kupa uključujući i super ligu za evropsku elitu.

Posle svake utakmice možeš videti statistiku koja prikazuje karakteristike svakog igrača, rezultat, angažovanja i izlaske. Svi crveni i žuti kartoni važe tokom cele sezone zajedno sa suspendovanjima i odlascima na klupu.

Menadžerske igre su posebna vrsta, ili ih volite ili ne. U svakom slučaju, Premier Manager 99 ljubiteljima ovakovih igara toplo preporučujemo, jer je zaista najbolja simulacija fudbalskog menadžera za Sony Playstation.

Opis urađen u saradnji sa SPRING-om tel:311-53-42

IgroMe®

Grafika 4

Muzika 3

Atmosfera 4

Igrivost 4 5

Fudbalski menadžer

\+ Italijanska Liga

\- Nema YU-lige

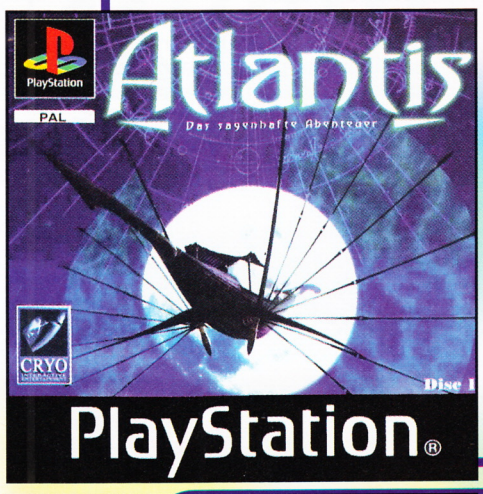
Flash Light

Actua Golf 3 (PAL)

Ni treći nastavak Actua Golfa nije doneo neka znatna poboljšanja u odnosu na svoje prethodnike. Sa grafičke strane gledano možda je za nijansu bolji. Velika mana Actua Golf serijala je ostala, tj. ostali su spori prilikom učitavanja između poteza, između rupa itd. što zna malo i da unervozi. Ali on je trenutno najnoviji golf na pal-u, pa zato strpimo se do izlaska Tiger Woods-a 99. Igra zauzima jedan disk, a mogu je igrati četri igrača.

Akuji The Heartless (NTSC)

Ovo je fenomenalna akciona platforma koju je na tržište izbacio Crystal Dynamics po prvi put pod kapom Eidos-a. Sve ovo unapred govori o fenomenalnoj grafici, a što se same igre tiče ona će reći sama za sebe, pružiće vam nešto što niste iskusili do sada. Grafika, sadržaj, muzika sa zvučnim efektima, sve to čini igru više nego odličnom. Lik koga vodiš je voodoo sveštenik koga je brat ubio na dan venčanja, ukrao mladu, srce isčupo i bacio u mračan turoban i jeziv podzemni svet. Ostatak prepuštamo vašoj mašti na volju.



Atlantis (PAL)

Putujte kroz vreme i uđite u svet Atlantisa, u prefinjenu civilizaciju bogatu čudima. Ostrvom mira i bogatstva vlada kraljica Rhea. Dali je njena vladavina sigurna ili ne ? Pronađi istinu u ulozi glavnog lika Seth-a, mladog junaka ove misterije, putujući kroz pet kontinenata. Uživaj u avanturi epskih proporcija gde će ishod odlučiti sudbinu ovog fascinantnog univerzuma vizuelnog intenziteta i fantastičnih mašina i nepredvidljivih ljudi. Pogled je iz prvog lica, a igra je na tri diska.

The Unholy War (PAL,NTSC)

Nešto novo u oblasti borilačkih igara. Likovi nisu ljudski, već možemo reći životinjski. Na raspolaganju su ti četrnaest unikatnih likova, svaki sa svojim posebnim arsenalom za napade: laserima, bombama, zamkama, raznim svetlećim kulama, teleportima i raznim drugim napravama za ubijanje. Možeš birati između dva moda igranja: Mayhem i Tactics. Grafika je odlična, a i brzina je izuzetna. Inače, ništa spektakularno, ali ipak vredi odigrati.

Music (PAL)

Nešto potpuno novo za Sony Playstation, što će veoma obradovati ljubitelje muzike. To je Music creation for Sony Playstation (ne da dobro zvuči, nego se i rimuje). Music je prvi i jedini program za pravljenje muzike. Na raspolaganju ti je 750 snimljenih rifova, i preko 3000 instrumentalnih semplova. Koristeći jednostavnu selekciju i tehniku lepljenja, veoma je lako miksovanje baseva i udaraca bubnja, ili stvoriti unikatne sekvence instrumentalno vokalnog ambijenta.

Nectaris Military Madness (NTSC)

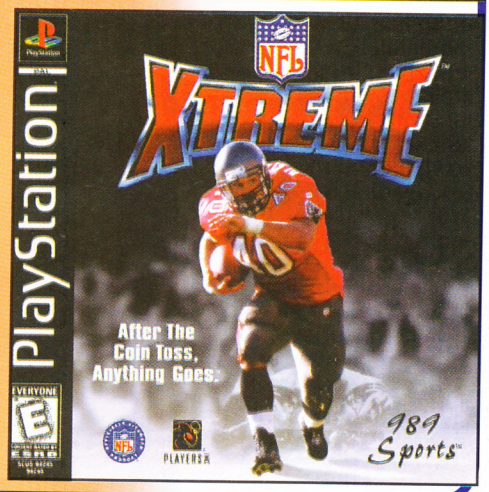
Posle dužeg vremenskog perioda stigla nam je i nova strategija, sa mnogo lepom ocijom za dva igrača. Nectaris je sličan strategiji tipa Panzer General, s tom razlikom da je lakši od njega (što će veoma obradovati mlađe ljubitelje strategija). Dvadeset dve hiljade milja daleko, bukti rat na mesečevoj površini. Kao komandant Union snaga, tvoj zadatak je da pobediš užasnog Xenona. Proglasi pobedu tako što ćeš preuzeti neprijateljske baze i likvidirati Xenonovu armadu. Igra se sastoji iz preko sto nivoa, a takođe tu je i editor nivoa. Igra zauzima jedan cd, i jedan blok na memorijskoj kartici.

WCW/NWO Thunder (NTSC)

Preuzmi kontrolu nad jednim od najvećih, najpoznatijih na svetu, kečera koje možeš naći sve na jednom mestu samo u igri WCW/NWO Thunder! Odredi pravila, zatim ih prekrši. Samo tvoja mašta te deli od vladanja u svetu profesionalnih kečera. Na raspolaganju ti je preko 60 WCW i NWO super zvezda, uključujući Goldberga, Hollywood Hogana, Kevin Nasha, Diamond Dallas Page-a, The Giant-a, Bret Hart-a, Konnan-a, Rowdy Roddy Piper-a, Curt Henning-a, Saturn-a, Randy Savage-a, Chris Jerich-a, Sting-a, Raven-a, i mnogo više. Sa pravom možemo reći da je ovo najkompletnija verzija kečera koja je izašla samo za Sony Playstation. Igra je za dva igrača, satje na jedan cd, i zauzima jedan blok na memorijskoj kartici.

NFL Extreme (PAL,NTSC)

Od tvoraca igre NFL Game Day, kuće 989 Studio, stigao nam je novi ragbi, ali ovoga puta na pal-u. Arkadni stil igranja, revolucionarna pet na pet igrivost, pružaju uzbudljivu zabavu ljubiteljima ovog sporta. Široko polje znači tonu brutalnih gurkanja, štipkanja i dosta mesta na kojima možeš zaraditi velike poene. Što se grafike tiče, dovoljno to što smo rekli da je 989 Studio uradio ovu igru.Grafika je tečna, glatka, igra je brza i za razliku od Madden-a 99 od EA Sports lakša za upravljanje.



Silent Hill (NTSC)

Fenomenalna horor avantura, prava stvar za ljubitelje Resident Evil-a. Lik koga vodiš u igri nesrećnim slučajem dospeva u mali nepoznati grad po imenu Silent Hill. Psle par krvavih scena i razgovora sa mladom devojkom glavni lik polazi u potragu za svojom ćerkom, koja je na misteriozan način nestala. Atmosfera, kao i muzika su jakog intenziteta slično Resident Evil-u. Jedino što ova igra sadrži i dobar broj vrlo interesantnih logičkih zagonetki (ura! ura! ura!), koje nisu preterano lake. Pogled je izometriski, a igra staje na jedan cd. Širi opis u sledećem broju.

Tetris Plus (PAL,NTSC)

Igra koja nikada ne zastareva i koja će vam uvek pružiti dobru zabavu. Novina su četiri uzbudljiva moda: možete da birate između klasičnog moda, Head To Head, Puzzle Mode i Edit. U Puzzle Modu treba rešiti nekih osamdeset slagalica koje nisu baš tako jednostavne. Takođe možete otkriti i dvadeset bonus nivoa. U edit modu možete sami kreirati svoje slagarice i svom protivniku dati da ih reši. Igra je za dva igrača, staje na jedan cd, i zauzima jedan blok na memorijskoj kartici. Uživajte!

Uprising X

Sadržaj igre Uprising X je onaj koji smo već videli ranije milion puta: pobunjenici, imperija, razarajuće oružje koje raznosi planete, a ti si (slučajno) najbolji pilot u galaksiji. Na tebi je da pilotiraš Wraith-om, eksperimentalnim tenkom koji je ukraden od strane pobunjeničkih snaga.

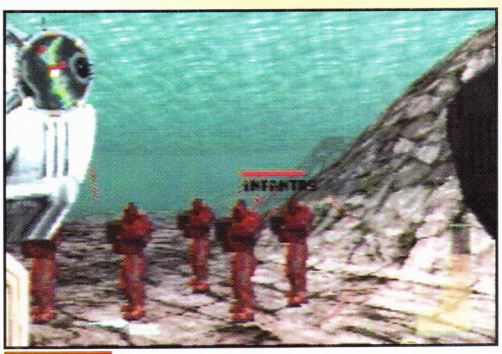
Suština igre je vožnja unaokolo sa pogledom iz prvog lica, uništavanje neprijateljskih tenkova, pešadije i drugih neprijateljskih jedinica. Takođe u igri postoji strategijski aspekat koji se sastoji u pravljenju fabrika, kako bi dobio jedinice i pešadiju. Ovaj aspekat je sličan onom u igri Command & Conquer. Možeš da kontrolišeš svoje jedinice govoreći im gde da idu. Ako ih pametno iskoristiš one će ti mnogo pomoći. akcioni i strategiski elementi igre su dobro pomešani i drže igru svežom. Neke misije su sa strateške strane gledano teške, dok su druge više skoncentrisane na pucnjavu. Igra testira ujedno i tvoje manuelne i mentalne mogućnosti.

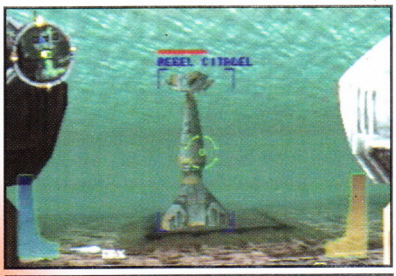
Kontrola u Uprising X-u je malo teža za navikavanje, posebno ako koristiš dual shock pad. Jedna palica pokreće Wraith, dok druga kontroliše pogled. Kada jednom shvatiš način upravljanja, videćeš da su kontrole većim delom izuzetno tečne i vode te prilično dobro kroz 3D svet.

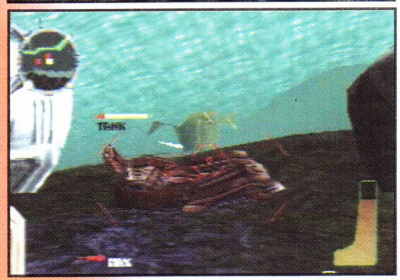
Ipak, u toku igre, ponekad je malo nejasno šta tačno treba uraditi. Ima dosta komandi koje izvršavaš tako što istovremeno pritiskaš nekoliko dugmića. Ali dobro dizajnirani training/tutorial nivoi pružaju ti dobru osnovu za igranje i postepeno navikavanje na kontrole.

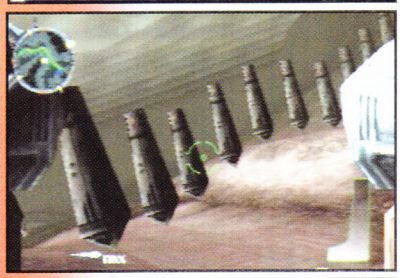
Vizuelno Uprising X nije ništa posebno. Sve jedinice i strukture izgledaju prilično jednostavno, što je u redu, uzimajući u obzir to da je vrlo neophodno imati više jedinica na ekranu u isto vreme, a to igra pruža zaista dobro. Uprising X pati i od nekih malo većih nedostataka. Muzika je interaktivnog tipa. Tempo se pojačava kada dođe do neke akcije i stišava kada je sve mirno. Ovo zajedno sa odličnim glasovima čini svet u kome igraš stvarnim.

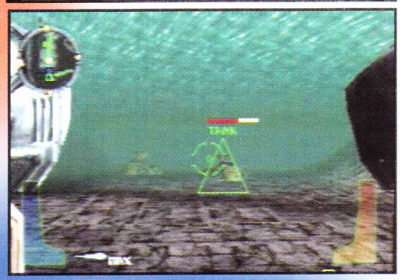
Sve u svemu, Uprising X je igra koja možda ne izgleda vizuelno preterano uzbudljivo, ali je izuzetno izazivajuća i zabavna. Sa pet odličnih opcija za dva igrača, Uprising X je mnogo zabavniji. Pored toga miks akcije i strategije je vrlo interesantan, i ljubitelji ovog žanra bi svakako trebalo da je probaju.











Opis urađen u saradnji sa SPRING-om Tel: 311-53-42

IgroMe®

Grafika	3
Muzika	3
Atmosfera	3
Igrivost	3

Pucačko strateška

\+ Solidna grafika

\- Ne drži pažnju dugo

Bolje sprečiti nego lečiti

Svakim danom sve više i više smo vezani za kompjutere i sve više i više vremena provodimo ispred monitora, kucajući po tastaturi i klikćući mišem. Radeći otične radnje više hiljada uta u toku sata zamaraju se dne te iste grupe mišića što ovodi do povećanog sećaja zamora, iscrpljenosti što je možda najvažnije ada koncentracije što direkno utiče na produktivnost. U vetu i kod nas su usvojene orme koje treba da jedno dno mesto za računarom adovoljava da bi se smalo bezbednim za duži rad d po nekoliko sati u kontiuitetu bez posledica na dravlje radnika.

Kao prvo to je sam položaj čunara (pre svega monitora) odnosu na prirodan izvor etlosti (prozore). Svetlost je jbolje da pada sa strane u nosu na monitor jer se na taj čin sprečava pojava odbljesa ultravioletnih zraka iz sunčeg spektra (povećava mogunost pojave raka) i dodatne fleksije sunčevih zraka od vršine katodne cevi monitora me se otežava pregled dela ili le slike na monitoru (usled ga se osoba napreže, što o posledicu skoro u svim učajevima ima poremećaj da rožnjače oka, pa se postoća dioptrija povećava ili se vlja potreba za nošenjem očara ili sočiva) . Takođe stoje i norme za minimalnu aljenost očiju od monitora. minimalnu (ali zaista) razjinu treba uzeti 60 cm (za 14 nitor, što je jednako razdaljikoja odgovara dvostrukom nošku vidljive dijagonale). o monitor ima veću dijagolu (15, 17, 19 , 20 ili 21) to tu zdaljinu treba povećavati što više moguće. Takođe treba edati, kada je god to moguće, pogled kada se sedi za lom pada d uglom od stepeni na vršinu katode nitora). Zato ratite pažnju e i kako stavle svoj čunar u kući. kođe obratite žnju pri oru stolice a treba da de podesiva po visini i da u kombinaciji sa stolom stvara ugodan, prijatan i pre svega što je moguće zdraviji položaj tela pri upotrebi računara.

Tastature su problem za sebe. Nekima odgovaraju mekanije, nekima klik, nekima tvrđe tastature. U zadnje vreme su se pojavile i ergonomske tastature koje izgledaju kao da su iz dva dela i namena im je da onima koji dugo kucaju smanje pritisak u zglobovima. Miševi su takođe jako bitan deo kompjuterske opreme koju treba pažljivo birati. Miš je najbolje birati prema obliku i veličini šake. Kod miševa je bitan još jedan podatak: rezolucija. Ako je rezolucija mala i gruba više ćete veslati po MousePad-u što i nije baš neki sport. Ne zaboravite da što duže radite za računarom imate veće šanse da se ispolje negativne posledice po vaše zdravlje. Zato investiranje u ergonomske stolove, stolice, tastature, miševe i ostala pomagala nije toliko smešno i neisplativo. Jedanput narušeno zdravlje se vrlo teško vraća u prvobitno stanje pogotovu što su oboljenja izazvana radom na kompjuteru posledica višegodišnjeg naprezanja te iz tog razloga bolesti koje se javljaju najčešće imaju hroničan karakter sa malim izgledima za ozdravljenje (najčešće se sve završava sa delimičnim ublažavanjem simptoma).

Ako spadate u grupu onih koji zbog prirode posla, hobija ili zabave dugo sede ispred računara preporuka je da to ne činite u intervalima dužim od sat vremena. Poželjno je što češće ustajati protezati se, ili ako je moguće prošetati se.

Za kraj, ne zaboravite da posledice ne nastaju posle par nedelja ili meseci. Posledice se primećuju tek posle par godina. Bolje je sprečiti nego lečiti.

PROPAGANDA

STOLOVI ZA KOMPJUTERE I KANCELARIJSKI NAMEŠTAJ

VeA Comp

STO poSTO STO!

u Beogradu, Tadeuška Kotećuška 72
tel. 011 186 355 i tel/fax. - 267, a mobtel. 063 250 700, na www.veacomp.co.yu
u Novom Sadu, TEMMA TRADE, Ložionička 25, (021) 400 859, PIN SOFT, Vladike Ćirića 9, (021) 493 300
u Nišu, PAKOM, Dimitrija Dimitrijevića 34, 018/521 116
u Zrenjaninu, M&G, Gimnazijska 8, (023) 568 607, TARGA, Baranjska 45, (023) 549 927
u Kikindi, ROBNA KUĆA VANJA, Zmaj Jovina 71, (0230) 27 437
u Užicu, RCOMM, Trg partizana 10, (031) 21 565
u Novom Pazaru, KIMMEL TOURS, Moše Pijade 22, (020) 315 315
u Herceg Novom, MIKROBIT, Mića Valića 3, (088) 21 987
u Bjeljini, COMTEL MD, Račanska 129, (076) 472 427

HARD WARE kutak

Voodoo 3 ?

Krajem januara, 3Dfx je održao novinarsku konferenciju na vrhu Zugspitze-a, najviše planine u Nemačkoj. Na njoj je šira javnost upoznata sa novostima vezanim za Voodoo3, kao i načinom njegove distribucije, a informacije su davali Greg Ballard, Brian Bruning i Nick Pandher.

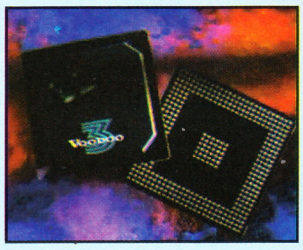
Po njihovim rečima Voodoo3 će se pojaviti u tri verzije: Voodoo3-2000, Voodoo3 -3000, Voodoo3-4000 sa značajnim razlikama. Voodoo3-3000 će predstavljati vrhunac njihove ponude i po najavama iz 3Dfx za duže vreme će ostati kao najbrži 3D čip na tržištu. Glavna i jedina razlika između njega i Voodoo3-2000 se ogleda u frekvenciji rada memorije i procesora koja kod 3000 iznosi po 183Mhz a kod 2000 125Mhz. Očigledna je namera 3Dfx da sa verzijom 2000 zauzme što veći deo tržišta, pogotovu što ima nameru da tu verziju ugrađuje direktno na ploču. Važno je napomenuti da sve mogućnosti koje ima 3000 ima i 2000 samo je zbog sporijeg clock-a i sama karta sporija. Pošto su najavili još i 350 Mhz RAMDAC i TV/S Video Out ispada da će i verzija 2000 imati šta da ponudi kupcima. Značajno ubrzanje se očekuje i od 128-bitne arhitekture (najzad, Tseng 6000 je to imao pre četiri godine) kao i zbog ograničenja po pitanju renderinga. Naime, odgovorni u 3Dfx smatraju da 32-bitini rendering suviše snižava perfomanse te nemaju nameru da ga uopšte uključe. Po meni, to baš i nije lepo od njih, mnogo zgodnije bi bilo da postoji mogućnost uključivanja/isključivanja te opcije (ko je rekao Riva TNT?).

Bitna novost je da će Voodoo3 najzad moći da se utakne u AGP slot. Koliko me je ta novost obradovala, daljnje informacije po tom pitanju su bile u potpunosti razočaravajuće. Da bih to objasnio moram prvo reći u čemu se razlikuju PCI i AGP slot: pored povećane brzine komunikacije preko magistrale (PCI-33Mhz, AGP-66Mhz), AGP karta po potrebi može da zahvata i sistemsku memoriju-RAM i koristi je u svrhu skladištenja tekstura. Ako su nekome iz BIOS-a poznati izrazi AGP APARATURE SIZE, znaće o čemu pričam. Usput za veličinu dotičnog AGP APARATURE SIZE se obično uzima vrednost 4x veća od memorije na samoj karti (naravno ako se ima dovoljnor RAM-a :). Bez obzira na takvu postavku, karta neće tu memoriju uzeti samo za sebe, već će je koristiti samo ako je slobodna. E, Voodoo3 neće koristiti ništa od toga, pošto u 3Dfx smatraju da je njihova tehnika kompresije tekstura dovoljno dobra da u 16 Mb koliko se nalazi na karti strpa i dosta veće teksture. Vreme će pokazati.

Krajem juna se očekuje i izlazak Voodoo3-4000 koji je u svemu isti kao i gore navedeni, samo će jedini biti sposoban da iskoristi 4x AGP (266Mhz). Datum izlaska je očigledno vezan za izbacivanje Intelovog JX (Camino) chipset-a. Šta će se po tom pitanju desiti, videćemo, jer je ovih dana Intel potpisao ugovor sa S3-om koji im daje ekskluzivno pravo da prvi na tržište puste grafičke karte sa podrškom 4x (AGP). Čisto da se zna S3 je na drugom mestu po prodaji grafičkih karti a na prvom mestu je Ati.

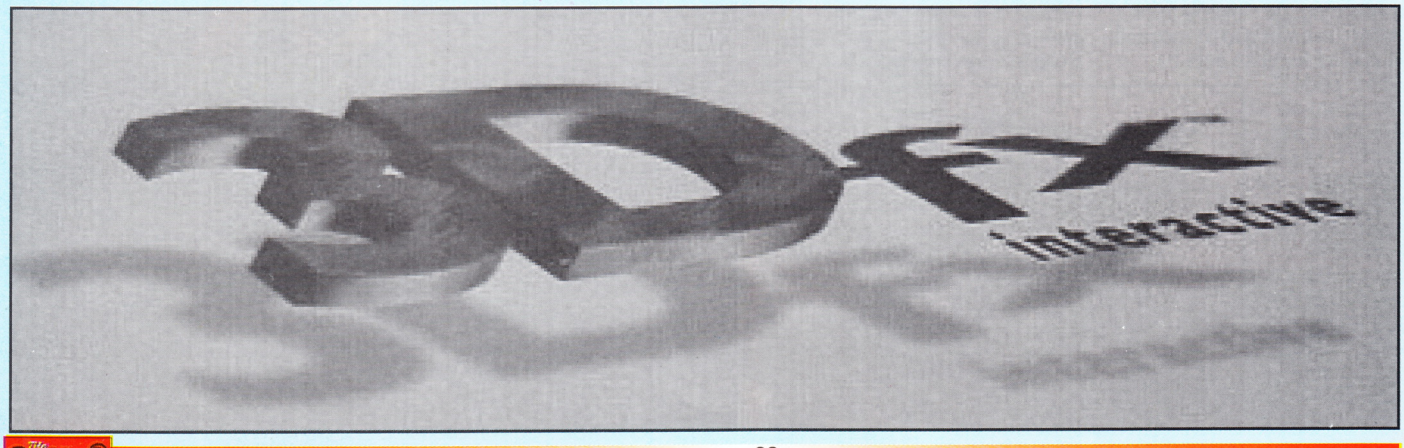
Voodoo3 u verzijama 2000 i 3000 se očekuje već krajem marta, početkom aprila, a vi budite sigurni da ćete u Gamer-u pročitati njegov test čim se pojavi i kod nas.

Pored ovih modela šuška se i o verziji 3500 koja bi u slučaju da se pojavi trebalo da bude izbor najzahtevnijih korisnika. Pored navedenih osobina i značajno povećane cene, ona bi trebalo da ima i podršku za LCD ekrane, jer 3DFX smatra da će zbog pada cena LCD ekrana i njihovih boljih karakteristika dosta kupaca izabrati tako nešto za sebe i želi da se na vreme spremi za to.



Uprkos silnih nula u nazivima karti po preliminarnim testovima novi Voodoo neće baš "razbiti" Voodo 2 SLI (uparene dve karte). Stoga, realno je očekivati da će zbog značajno više cene 3DFX morati da ponudi još nešto, pa jedva čekam da vidim šta skrivaju.

Za kraj malo priče o tržišnoj orjentaciji 3DFX, koja neće proći bez posledica.Kao što znate i sami, 3Dfx nikada nije pravio svoje karte već je čipove prodavao drugim proizvođačima koji su pravili svoje modele grafičkih karti. Do sada su u tome prednjačili Diamond i Creative Labs, ali po rečima Grega Balard-a svaka daljnja saradnja prestaje, a ugovor je za sada potpisan samo sa STB-om, dok se pregovara još sa Elsa i Guillemont prozvođačima. To je dosta jak udarac Diamond-u i Creativ-u, i dolazi prvenstveno zbog velikih gubitaka Diamond-a od 50 miliona dolara u poslednjoj četvrtini 1998. Pored svega meni to najviše miriše na malu pakost zbog njihovih poslova sa Nvidia Riva TNT čipovima. Da li će se ovaj preokret pokazati kao dobar poslovni potez 3Dfx, videćemo, a mene jako zanima šta Nvidia smišlja kao odgovor na sve ovo. Takođe, interesantna će biti i reakcija S3-a na sve ovo pošto bi njihov model Savage4 GT trebalo da bude izuzetno konkurentan proizvod. (Više o ova dva čipa u narednim brojevima Gamer-a).



List Computers

anced Computer Technology

ograd, Balkanska 30/II
/fax (011) 306.55.60

imo svakim danom
m nedelje, od 10 do 18h

ail: office@list.co.yu
rnet: www.List.co.yu

umari po meri

tedljive

vid c300 AGP / **a300** AGP 3D — 900/950,-

Pentium Cyrix M2 ili AMD K6-2 3D na **300 Mhz**, Pro VP3 ploča sa integrisanom zvučnom kartom, **PC100** memorije, FDD 3.5", hard disk od **Quantum Fireball EX**, grafička karta 1Mb, AT tower kućište, miš, tastatura, u paketu sa 14" monitorom

ećinu

estro c2-i300 BX Pro — 1010,-

Intel Celleron sa kešom **na 300 Mhz**, kućište ATX ploča BX Pro sa integrisanom zvučnom i AGP ičkom kartom sa **8Mb** memorije, **32Mb PC100** nje, Quantum hard disk kapaciteta **3.2Gb**, FDD, tastatura, solidni 14" kolor monitor

ke c2-i300 / i333 DVD — 1090/1120,-

sor Intel **Celleron sa kešom** na brzinama od Mhz i **333Mhz**, ATX midi tower kućište, odlična čka **ploča Micronics C300**, **32Mb PC100** nje, disk **Quantum od 3.2Gb**, obavezni FDD odlična grafička karta **míroCRYSTAL DVD** sa TV izlazom, standardni 14" kolor monitor

mbiciozne

asar c2-i300 / i333 15" — 1470/1500,-

Intel **Celleron** na 300Mhz i 333Mhz, Pentium II merička ploča Diamond Micronics C400, **64Mb** brze memorije, lepo ATX midi kućište, veliki sk **Quantum Fireball EX** od **6.4Gb**, FDD 3.5", grafička karta **Diamond Stealth II G460** sa memorije uz monitor veličine 15" DTK

mak p2-350 / 400 17" — 2050/2330,-

ntel **Pentium II** na **350 i 400Mhz**, izuzetna **Micronics C400 BX** sa **100Mhz** magistralom, memorije na 100Mhz, ATX midi kućište, brzi disk tum **Fireball EX** kapaciteta **6.4Gb**, FDD 3.5", ka karta **Matrox Millenium II G200 AGP sa** kombinaciji sa velikim **17"** monitorom DTK

stale, po želji

figuracija po želji — ??? ,-

te računar koji ćemo sastaviti **specijalno po zahtevima**. Izaberite svaku komponentu ara posebno. Sve komponente su **od iranih proizvođača** i **vrhunskog kvaliteta**. no, svaki **računar se detaljno testira pod im uslovima**.

nar za Vas

meseci prave garancije. Za neke komponente, ija je **2 godine**, dok je za sve ELSA proizvode ja **neverovatnih 5 godina**.

ljamo računarsku opremu kupcima na kućnu • Besplatna tehnička podrška • Zamena neis- delova u roku od 24h • Instalacija softvera • 48 stiranja pre isporuke • Cene su date bez poreza met • Isporuka sa lagera • Hvala na poverenju

Izvod
iz cenovnika
na dan 15.02.99

Cene su
u stalnom padu

Proverite

Audio

Diamond Sonic Impact S90 PCI	100,-
Aurieal Vortex CPU i izuzetna cena	
Diamond Monster Sound MX300, Full	220,-
Creative Labs AWE64 Value / Gold	90/190,-
Creative Labs Live! Value	170,-
Creative Labs Live!	370,-
Apsolutno najbolja audio kartica na tržištu	

TV / Video

míroVIDEO PCTV, TV tjuner	200,-
Najbolji TV/Teletext/WebTV tjuner na tržištu	
míroVIDEO DC30 / DC30+ Upgrade	1240/500,-
míroVIDEO DC30 Plus (novi model)	1740,-
míroVIDEO DV300	1750,-
DV sistem za montažu, proveren u praksi	
míroVIDEO Studio 400	550,-
Neverovatan sistem za kućnu video montažu	
míroVIDEO DC50	4450,-
Profesionalni BETACAM sistem za montažu.	

Razno

Hard diskovi

HDD 3,2Gb / 6.4Gb Quantum Fireball EX	250/300,-
HDD 8.4Gb / 10.1Gb Western Digital	395/450,-

Matične ploče

Tekram P6L40, Intel LX PII ATX	150,-
Diamond Micronics C300, LX PII ATX, USA	165,-
Diamond Micronics C400, BX PII ATX, 100Mhz	250,-
Legendarna marka za matične ploče	

Monitori

14" Daewoo 431X / Samsung 400b	275/285,-
15" DTK / Daewoo 518b	335/365,-
17" DTK / Samsung 700s	525/750,-
17" míro VS1770F / Samsung 700p	950/1050,-
17" míro D1795T, Trinitron short neck	1100,-
19" Samsung SyncMaster 900p	1390,-
21" míro D2195F	2190,-

Štampači

HP LaserJet 1100 / 1100A (w-scan)	750/920,-
Epson Stylus 400 / HP DeskJet 710c	390/475,-

Razno

Memorija PC100 32Mb / 64Mb	90/185,-
IOmega ZIP drive, interni IDE, 100Mb	200,-
Logitech miš MouseMan / FirstMouse+	55/55,-
Skener A4, 300x600dpi / 600x1200dpi	220/330,-

3D Grafika

Matrox / Number Nine / Savage

Diamond Stealth II S220, 4Mb PCI	90,-
míroCRYSTAL DVD, 4Mb PCI, TV-izlaz	**90,-**
Diamond SpeedStar A50, 8Mb AGP	100,-
Diamond Stealth G460, 8mb AGP i740	135,-
Matrox Millenium G200, 8Mb / 16Mb SDR	190/270,-
Matrox Millenium G200, 8Mb / 16Mb SGR	220/320,-
Number Nine Revolution IV, 16Mb AGP	320,-
S3 Savage, Cardex 8Mb AGP, TV Izlaz	140,-

Riva TNT, Brzina bez granica

ELSA ERAZOR II, Riva TNT, 16Mb SGRAM AGP	280,-
Najbrža kartica na tržištu, sa 5 godina garancije	
Diamond Viper V550, 8Mb SDRAM, AGP	**190,-**
Diamond Viper V550, 16Mb SDRAM, AGP	270,-
Creative Riva TNT, 16Mb AGP	260,-

3Dfx za najbolje igranje

míroHISCORE 3D I, Voodoo I, 6Mb, TV Izlaz	170,-
Pristupačno rešenje za 3D igre sa TV izlazom	
ELSA VICTORY II, Banshee 16Mb SGRAM	**260,-**
Najbrži 3Dfx Banshee kartica, sa 5 godina garancije	
Diamond Monster II, Voodoo 2, 8Mb PCI	280,-
Diamond Monster Fusion, Banshee 16Mb	260,-
Cardex 3Dfx Voodoo Banshee, 16Mb SDR	200,-

Profesionalni 3D CAD / Animacija

Diamond FireGL 1000 Pro, 8Mb, AGP	300,-
ELSA GLoria-L/MX 8Mb+16Mb	1550,-
3DLabs GLINT MX + GLINT Delta, 24Mb	

Internet

Modemi

Jaton Lucent 56K / Rockwell 56K V.90 PCI	80/80,-
Diamond SupraMax PCI, 56K V.90	120,-
Modem poznatog imena i odličnih osobina	
ELSA MicroLink Office, V.90 All-In-One	390,-
Čudo - radi bez računara (telefon/fax/sekretarica)	

ISDN oprema

ELSA QuickStep 1000 Pro / 3000 Pro	190/390,-
ELSA TanGo 2000, ext. w/a-b ports	420,-
ELSA Router LANCOM 1000 / 2000	990/1200,-

DVD / CD

DVD / CDROM

DVD ROM 5x/32x, Toshiba SD-M1202	300,-
DVD ROM 5x/32x, Hitachi GD2500 IDE	300,-
DVD ROM 6x/32x, Pioneer DVD-103S IDE	300,-
CDROM Teac 32x / Samsung 32x	120/105,-

CD Recorders

Mitsumi CR2810T, 2x IDE	450,-
HP SureStore 7200i CD-RW, 2x/12x IDE	670,-
Teac CD Recorder, 4x/24x SCSI	540,-
Piši-briši medije CD-RW, Arita brand	30,-

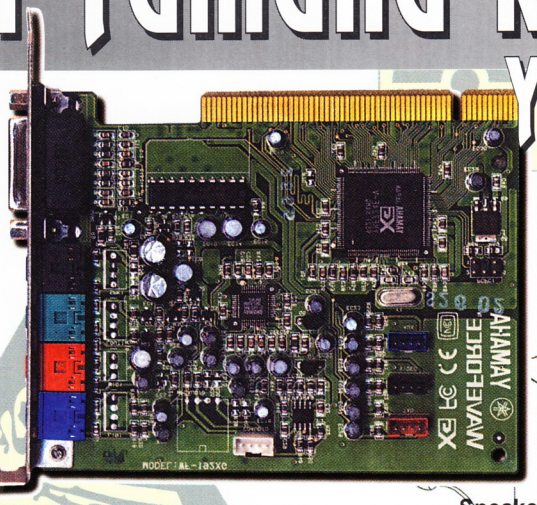
Popust **35%**

Uz ovaj časopis dobijate popust pri kupovini zvučne karte **Diamond Sonic Impact S90**
Regularna cena: 100 • Cena sa popustom: **65**
Popust važi do kraja Marta 1999 godine

Pitajte preko e-mail-a: **info@list.co.yu**
Internet prezentacija: **www.List.co.yu**

I Yamaha konja za trku ima

Yamaha WaveForce 192 XG



PCI zvučne kartice postale su stvarnost od koje se ne može i ne treba bežati. Pored toga što vam ne zauzimaju ISA slot kojih ima sve manje i manje na novijim pločama, mnogo lakše se instaliraju (pravi P'N'P), i s obzirom da su na PCI magistrali rade brže i omogućavaju zahvaljujući tome par zgodnih stvarčica.

Yamahine kartice koje smo dosad testirali uglavnom su bile sa samog dna Yamahine lepeze proizvoda, i odlikovale su se malim dimenzijama, primetnim šumom i lošim kvalitetom zvuka pri reprodukciji WAV-ova a kamoli bilo kakvog MIDI.

Yamaha WaveForce 192 XG je kartica koja se od svih ostalih kartica koje smo dobijali razlikuje pre svega po ceni koja je negde oko 200 DEM. S obzirom da su sve ostale koje smo dobijali bile oko 50 ovo je bilo prvo malo iznenađenje. Konačno zvučna kartica dostojna imena Yamaha.

Kartica pored standardnih Line IN i Mic IN, kao i Line OUT i Speaker OUT ima i još par inputa. CD, video, AUX i phone input su nešto što definitivno svrstava ovu karticu među one koje imaju najviše ulaznih linija. Snaga Speaker output-a je standardnih 3W. Sasvim dovoljno snage da kartica može da se nakači i na pasivne zvučnike. Instalacija najnovijih drajvera koji se nalaze na Yamaha site-u je neophodna ako želite da čujete zvuk koji je ruku na srce jedan od boljih koje smo čuli kada je u pitanju puštanje WAVE-ova, CD-ova ili MP3-ova. Nivo šuma je smanjen ali dovoljan da ovu karticu ne možemo smatrati ozbiljnom za profesionalnu primenu u semplovanju ili nekom drugom studijskom poslu. Posle instalacije novih drajvera sledi kratko podešavanje same kartice iz kontrol panela. Odmah ćete uočiti da je u Control Panel dodata nova stavka: Yamaha WF192XG. Tu možete između ostalog podešavati i settinge za MIDI i Yamahinim XG (njihova zamisao kako treba da izgleda GM/MS MIDI). Sam MIDI zvuči šuplje i šumovito ali kada startujete neki program za MIDI (CakeWalk ili neki od Stainberg-ovih proizvoda koji imaju podršku) sa XG-om tada sve dobija neki novi smisao. XG standard širi MIDI na 676 zvukova instrumenata i 21 zvuk udaraljki. Šezdesetčetvoroglasna polifonija garantuje skoro savršenu reprodukciju MIDI fajlova. Efekti koje poržava ova kartica su: Reverb, Chorus i Variation effects koji bez daljnjeg izuzetno lepo rade posao. Takođe se uz karticu dobija S-VA physical modeling tone generator. Ovo je software-ska komponenta koja je uvek gladna procesorskih resursa a služi da dodatno artikuliše zvuke instrumenata koji se reprodukuju preko MIDI-ja (nešto kao WaveSynt/WG kod AWE 64 kartica).

Kartica će pod Windows-om raditi i u DOS igrama kada se odaziva kao običan stereo SB. Pod samim Windows-om i igrama pod ovim operativnim sistemom sve teče bez imalo problema, bez preskakanja semplova, krčanja i ostalih nepoželjnih pojava koje se na nekim karticama javljaju povremeno ili stalno.

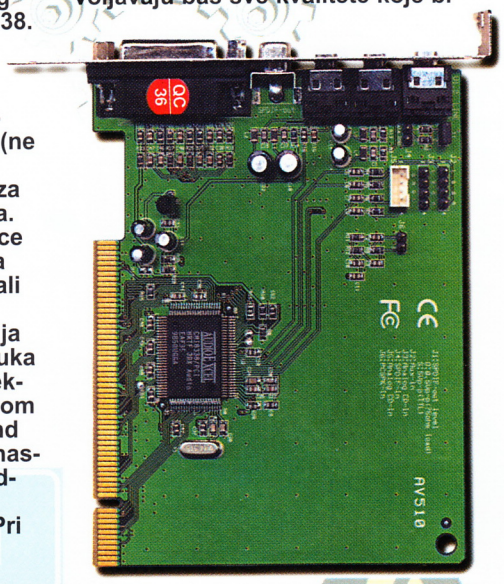
U svakom slučaju savršena Hi-profile kartica za igrače koji traže maximum sa jednom zamerkom: nema podešavanja treble i bass, mada i bez toga kartica fenomenalno zvuči.

Karticu smo dobili ljubaznošću LYRA STYLE 011/450-187

Navala jeftinih zvučnih kartica

Ni manje kartice nit više neiskorištenog prostora na štampanoj ploči. Na ovoj PCI zvučnoj kartici nećete osim konektora i par otpornika videti ništa više od jednog čipa sa oznakom AudioExpr CMI8338. Od konektora tu su: Line IN, Mic IN, SP/DIF OUT kao i Speaker OUT. Poseduje SP/DIF IN , konektore za povezivanje CD-a za zvučnom karticom, kao i konektor za PC Speaker (ne bi li beep-er slušali na zvučnicima).

Instalacija je jednostavna (kao i za veliku većinu PCI kartica) i bezbolna. Pojačalo osrednje jačine: 2W. Malkice prejako za Line OUT a opet slabo za pasivne zvučnike. Trapavo rešenje ali ako imate aktivne zvučnike sasvim zadovoljavajuće. MIDI implementacija zastala je na FM i OPL3/4 sintezi zvuka koja je na nivou dotičnog: ništa spektakularno. Zvuk korektan sa izraženom bass linijom. Poseduje i 3D Surround sound ali je izobličenje zvuka koje nastaje uključivanjem definitvno degradabilno po kvalitet zvuka, tako da ne preporučujemo uključivanje istog. Pri ubacivanju muzičkih CD-ova, preskakanja pesama, čitanja Data CD-ova i rada HardDisk-a čuju se interferencije koje upućuju da štampa i integralna kola koja su korišćenja ne zadovoljavaju baš sve kvalitete koje bi trebale da zadovoljavaju. Zanimljivo je da kartica ima kontrolu za 4 zvučnika (na kutiji piše za 4 kanala ali nemojte se zavaravati da je kartica četvorokanalna: 4 kanala ulaza ili izlaza). Takođe je moguće iz Volume Control-a podešavati jačinu prednjih i zadnjih zvučnka. Koliko je to korisno diskutabilno je jer se time narušava originalan zvuk pod uslovom da je muzika koja se pušta uopšte i predviđena za puštanje na takvom sistemu zvučnka.



U poređenju sa AV530 karticom opisanom u prethodnom broju GaMera ova je slabijeg kvaliteta ali sa nešto jačim ugrađenim pojačalom. Ako treba izabrati kvalitetniju karticu onda je to AV530 a ako vam je bitnija jačina izlaznog signala onda je izbor AV510. U svakom slučaju ako vam to budžet dozvoli pokušajte sa nečim malkice boljim kao što je neki od novijih Creative prizvoda

Karticu smo dobili ljubaznošću: Optimus-a 011/404-543

3D Player — 1350

Lucky Star BX plus
Intel Celeron 300A (128kB)
32 MB SDRAM PC100
3.2 GB Quantum EX
3Dfx Banshee 16MB AGP
SB onboard
CD-ROM 32x
ADI E33 14"
Mini tower AT
Floppy 3.5"
Tastatura, Mouse, Pad
MaCase 120W Zvučnici

Classic — 1650

ABIT BH-6
Intel Celeron 300A (128kB)
64 MB SDRAM PC100
6.4 GB Quantum EX
ASUS V3100 S3Savage 8MB, TV out
Audio Excel PCI 4 Speakers
CD-ROM 36x ASUS
ADI E44 15"
Midi tower ATX
Floppy 3.5"
Tatatura, Mouse, Pad
MaCase 120W Zvučnici

3D Player II — 2290

ABIT BH-6
Intel Celeron 400A (128kB)
64 MB SDRAM PC100
6.4 GB Quantum EX
ASUS V3400TNT 16MB, AGP
Audio Excel PCI 4 Speakers
CD-ROM 36x ASUS
KFC 17" NEC ChromaClear
Midi ATX MaCase Wide
Floppy 3.5"
Tatatura, Mouse, Pad
MaCase 260W Zvučnici

Dream — 2990

ABIT BX-6
Intel P II 400 Deschutes
128 MB SDRAM PC100
8.4 GB Quantum EX / IBM
ASUS V3400TNT 16MB, AGP
Creative Labs PCI 128
CD-ROM 50x ASUS
ADI 5P+17"
Midi ATX MaCase Wide
Floppy 3.5"
Tatatura, Mouse Logitech, Pad
ADI 120W Zvučnici SP2000

Poklon uz svaki računar:
Joystick ili Gamepad, CD sa igrom
... a kupcima modema uz kongiguraciju
i 10 sati pretplate na Internet

Garancija: 1 godina za konfiguracije i komponente, 3 godine za ADI monitore

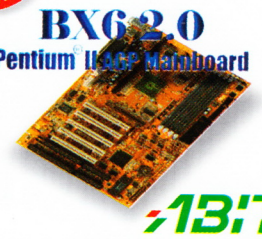
IZ PONUDE IZDVAJAMO

ABIT products:	
- ABIT BH-6, ATX	235
- ABIT BX-6, ATX	250
- ABIT ZM-6, Intel ZX, Socket370, ATX	call
ASUS products:	
- Intel BX P2B	280
- CD-ROM 36x/50x	call/call
- V3000ZX (RivaZX, 8MB, 2xAGP)	155
- V3000ZX (RivaZX, 8MB, 2xAGP, TV i/o)	180
- V3100 (S3Savage, 8MB, TV out)	175
- V3200 (Banshee, 16MB)	call
- V3400TNT (RivaTNT, 16MB)	250
- V3400TNT (RivaTNT, 16MB, TV i/o)	call
Lucky Star products:	
- Intel BX plus VIA	call
- Intel BX ATX	200
- TV card + Remote Control !!!	180
- Voodoo Banshee 16MB	200
- S3 Savage 8MB, TV out	140
ADI products:	
- ADI E33 14" OSD	250
- ADI E44 15" OSD	305
- ADI 4P 15" OSD, color correction	370
- ADI 5PM 17" OSD	580
- ADI 5P+17" OSD, 0.26mm	650
KFC products:	
- KFC 15" NEC ChromaClear 0.25mm	320
- KFC 17" NEC ChromaClear 0.25mm	550
MaCase products:	
- Speakers 120W/160W/180W/260W	40/50/70/90
- Subwoofer 300W +260W sateliti	160
- Desktop ATX 250W	190
- Midi Tower ATX 250W	190
- Wide Mini ATX 250W KA-580	190
- Big Tower ATX 300W, 6 bey	250
NET solutions:	
- Modem Rockwell 33600	65
- Modem Rockwell 56k PCI V.90	85
- Modem Diamond Supra Max V.90, PCI	120
(uz svaki od NET solutions proizvoda - poklon 2 sata interneta)	

Sa 99% sigurnosti možemo reći da nikada nećete izaći sa jednim od ovih anđela!

Ne sekirajte se... ...kupite sebi računar!

OBRATI PAŽNJU



Pentium II AGP Mainboard ABIT BH6 BX Rev. 2.0

- 1 x AGP (2x) 1.0
- 5 x PCI
- 2 x ISA
- 4 x DIMM
- jumperless
- CPU Soft Menu II Technology

OPTIMUS

OPTIMUS COMPUTERS
Preduzeće za proizvodnju i prodaju računara d.o.o.

Koste Abraševića 11
Tel: 011/404-543
office@optimus.co.yu
www.optimus.co.yu
Radno vreme: 10-19h

Predstavništvo Subotica
Tel: 024/42-520
Radno vreme: 11-19h

Male tajne

PC:

Za Marka Mihajlovića šifre za varanje u Starcraft-u:

Pritisni Enter i kucaj nešto od ovoga:
power overwhelming - God mod
staying alive - i kada izvršiš postavljene zadatke, misija se ne završava
whats mine is mine - dobijaš dodatne minerale
breathe deep - dodatni gas
something for nothing - dobijaš sva moguća unapređenja
black sheep wall - prikaz cele mape
war aint what it used to be - ukida fog of war
food for thought - gradi koliko god želiš jedinica bez farmi(hrane)
opheila - pritisni enter, i otkucaj ime misije koju želiš da igraš
medieval man - dobijaš sva moguća unapređenja za jedinice
man over game - pobeđuješ trenutnu igru

Za Gajić Nebojšu varanja za Red Alert:

Ukucaj XPEINA518 dok se igra učitava i startovaćeš sa 20 srednjih tenkova.

Ukucaj iamarichboy za 20000 kredita.

U toku čarke pritisni F10+g, pa ukucaj westwood, a zatim holy. Svi tvoji vojnici će postati nevidljivi.

Ovaj čit važi samo za Windows 95: ukucaj 5555555 da bi oporavio sve jedinice do pune snage (Napomena: radi samo ako imaš medika)

Što se tiče izlaska Tiberian Sun-a, jesi li gledao popularnu crnogorsku seriju: Đekna još nije.., a ka će ne znamo :)

SonyPlayStation:

Odgovor za Axe-a (Final Fantasy VII):

Tebi treba lik po imenu Vinset. U Klodovom rodnom gradu ima jedna velika zgrada (manchion) i u njoj treba da pronađeš šifru za sef (na papirićima koji se nalaze svuda po kući). Kad otvoriš sef uzmi materiju i ključ. Sa ključem otvori vrata u podrumu koji nisi mogao da otvoriš i u kovčegu ćeš pronaći Vinset-a.

NFSIII:

Za sva vozila SPOILT
Novi pogled kamere SEEALL
Toy room: PLAYTM
Caverns: XCAV8
Auto Cross: XCNTRY
Space : MNBEAM
Underwater: GLDFSH
Empire City: MCITYZ
Dodatna kola:
Jaguar: 1JAGX
Mercedes: AMGMRC

Za Nikolu iz Futoga:

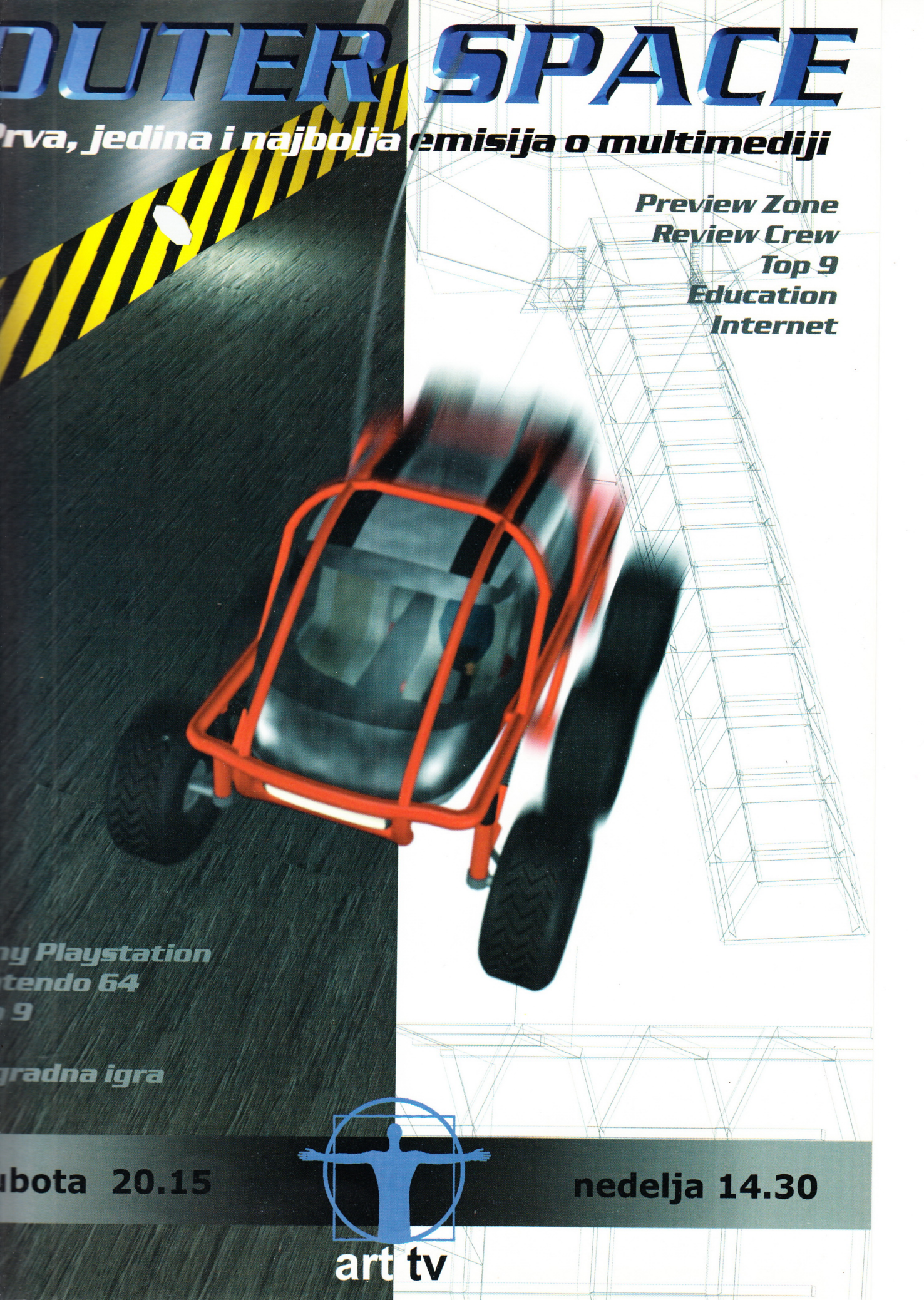
Death Trap Dungeon
Nepobedivost: Gore, Dole (2 puta), Gore, Levo, Desno, Gore i to sve na Setup ekranu.

Tomb Raider2:
Da bi dobio ekran za varanje (izbor nivoa i puno energije)
pauziraj igru i vrlo brzo pritisni: Gore, Gore, Gore, Gore, Krug, Kocka, Trougao, Dole+Desno, Levo, Desno i pritisni Select i X istovremeno.

Ivani Janković se zahvaljujemo na svim lepim pismima do sada, bilo nam je drago da ih pročitamo, a što se tiče njenog pitanja za igru Egipat, pošto bi detaljno objašnjenje zauzelo suviše mesta, okačićemo kompletno rešenje na naš sajt u delu download.

Zdravko Nikitović traži pomoć za Nightmare Creatures -na poslednjem nivou se ništa ne događa kada ubije Adam-a Crowley-a u obliku čudovišta. Ako neko može da pomogne neka mu odgovori, a sa naše strane Zdravku čestitke za upornost, jer mi nismo uspeli da dođemo dotle.

Male Tajne
The Gamer
Ustanička 120/11
11000 Beograd


OUTER SPACE
rva, jedina i najbolja emisija o multimediji
Preview Zone
Review Crew
Top 9
Education
Internet
ny Playstation
tendo 64
9
gradna igra
ubota 20.15
nedelja 14.30
art tv

And now, something completely different.

3S comp

TV - VIDEO & PC SERVIS
CD KLUB

SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA: CD · HDD · DISKETE
IZBOR OD OKO 60000!!! PESAMA U MP3 FORMATU

11000 Beograd · Zvečanska 10 · Tel. 64 88 13 · fax. 64 78 63

design Silvano